Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUTEROWE

NR 1-2/2008

6.90 W TYM 7% VAT

3 PEŁNE GRY

- HIT! RACING HORSE TYCOON POLSKA WERSJA
- HIT! TRAILER PARK TYCOON POLSKA WERSJA
- HIT! SAM&MAX: ABE LINCOLN MUST DIE

PLUS 4 MINI GRY

3 PEŁNE WERSJE

GRA # 1

RACING HORSE TYCOON

WYHODUJ CHAMPIONA I ZWYCIĘŻ W WYŚCIGACH KONNYCH!



GRA # 2

TRAILER PARK TYCOON

UCIUŁAJ FORTUNĘ JAKO WŁAŚCICIEL POLA BIWAKOWEGO!



GRA # 3

SAM&MAX: ABE LINCOLN MUST DIE

PRZEZABAWNA PRZYGODÓWKA Z SZALONYMI DETEKTYWAMI!



PLUS!

4 SUPER GIERKI



GEARS OF WAR

W KOŃCU NA PC! WSPANIAŁA, ZAAWANSOWANA TECHNICZNIE!

JESZCZE GORĄCA!

CRYSIS



NEED FOR SPEED PROSTREET

NAJNOWSZA ODSŁONA NFS MOGŁA BYĆ LEPSZA

PLUS!

WWW.TWOJEGRY.COM.PL

POZOSTAŁE RECENZJE ▪CRYSIS ▪UNREAL TOURNAMENT III ▪CHAMPIONSHIP MANAGER 2008 ▪AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES ▪PRO EVOLUTION SOCCER 2008 ▪TIMESHIFT ▪CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE ▪SUPREME COMMANDER: W OBLICZU WROGA ▪UFO: EXTRATERRESTIALS ▪UNDERCOVER: OPERATION WINTERSUN ▪F.E.A.R.: PERSEUS MANDATE ▪THE SECRETS OF ATLANTIS: THE SACRED LEGACY ▪THEATRE OF WAR: POLA ZAGŁADY ▪HELLGATE: LONDON NOWOŚCI ▪GHOSTBUSTERS ▪PARABELLUM ▪TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2 ▪TOM CLANCY'S ENDWAR

INDEX 324329 ISSN 1230-9044
9 771230 904087 01

Największa premiera 2007 roku!

Gra komputerowa na podstawie prozy Andrzeja Sapkowskiego.



Wciel się w Geralta, legendarnego zabójcę potworów, mimo woli wciągniętego w intrygi sił walczących o władzę nad światem. Podejmuj decyzje i przewiduj ich konsekwencje, w grze, w której jak nigdy dotąd pochłonie Cię niesamowita opowieść.



3 tryby pracy kamery: izometryczny, TPP oraz znad ramienia



Największe żyjące miasto w historii RPG - Wyzima, stolica Temerii

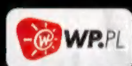


Nowatorski i bardzo spektakularny system toczenia walk

Szukaj w dobrych sklepach.

PATRONI MEDIALNI





Newsweek POLSKA



www.thewitcher.com
www.thewitchermobile.com

CDPROJEKT CDPROJEKT

Powered by BIOWARE™ aurora 2007 engine







Gra komórkowa Wiedźmin tylko w PLAY

WIEDŹMIN

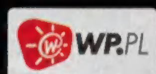
GRA KOMPUTEROWA



OCENA
9,5/10



OCENA
5,5/6



OCENA
9,3/10



OCENA
8,5/10



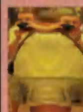
OCENA
8,5/10

SPIS TRESCI

PŁYTA CD

RECENZJE

NASZE GWIAZDY



PAMP
Ulubione Gatunki Gier: RPG, Gry Akcji, Strzelanki
Ulubione Gry: Planescape Torment, Final Fantasy VII, GTA (wszystkie części) Deus Ex, Half-Life
Ostatnio Grane: Gears of War, Unreal Tournament III, Timeshift, F.E.A.R.: Perseus Mandate



MASTERMIND
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, FPP
Ulubione Gry: HL 2, Warhammer 40.000 Dawn of War, Resident Evil, Fahrenheit
Ostatnio Grane: Age of Empires III: The Asian Dynasties, Call of Duty 4



LUCAS THE GREAT
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, RPG
Ulubione Gry: Fallout, UFO: Enemy Unknown, Gothic, Supreme Ruler 2010, Blitzkrieg
Ostatnio Grane: Crysis, Hellgate: London, UFO: Extraterrestrials

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE EDYCJA CD
ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7; tel. (0 22) 610-21-43 (godz. 9,00-16,30); fax (0 22) 610-21-43; e-mail: cgs@cgs.com.pl; www: www.cgs.com.pl

REDAKCJA Marek Suchocki - Redaktor Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca Redaktora Naczelnego
Marcin Jaśkaczek - Redaktor Prowadzący

REKLAMA I MARKETING Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA Pamp, Mastermind, Lucas the Great

REKLAMACJE PŁYT CD Mailem: jasio@cgs.com.pl; telefonicznie: (0 22) 610 21 43

DRUK Poligrafia SA - Grupa RR Donnelley, ul. Manifestu Lipcowego 24, 25-323 Kielce

PEŁNE GRY



RACING HORSE TYCOON

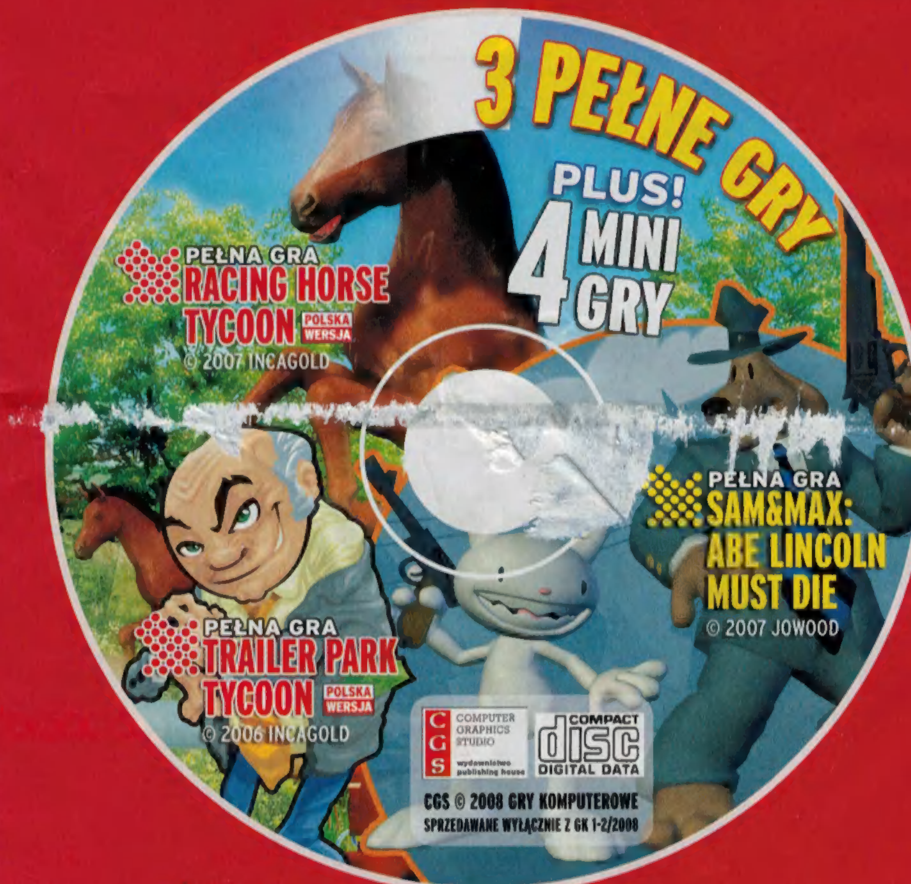


TRAILER PARK TYCOON

+4 MINI GRY
- PACCO QUEST 3D
- LINEPUSH
- ASIANATA
- 3D DREAM BOWL



SAM&MAX: ABE LINCOLN MUST DIE



POLSKA WERSJA

WERSJA POLSKA

INFO
TYP GRY Strategiczno-zręcznościowa
WYMAGANIA PII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 3D z 8 MB, Me/2000/XP/Vista

RACING HORSE TYCOON

Zwyciężyć w wyścigach konnych nie jest łatwo. Przekonajcie się sami, że to nie lada wyzwanie

Tym razem, Drodzy Czytelnicy, mamy dla Was grę będącą skrzyżowaniem zręcznościówki z symulatorem. W Racing Horse Tycoon wcielamy się w trenera wierzchowców, który musi trenować konie i przygotowywać je do wyścigów. Jeśli nie zapewnicie im odpowiedniej, kompleksowej opieki, możecie zapomnieć o zwycięstwach. A przy wierzchowcach jest mnóstwo roboty – trzeba dbać o ich zdrowie, przygotować odpowiednią dietę, zatroszczyć się o wygodne miejsce do odpoczynku, a także zrobić sporo innych rzeczy, jak choćby zdobyć zaufanie zwierzęcia.







STADNINA CZEMPIONÓW

Po włączeniu gry i wybraniu opcji Start zostaniecie poproszeni o stworzenie swojego wirtualnego alter ego. Po wpisaniu imienia, określeniu płci trenera i koloru wdzianka będzie można zdecydować się na jeden z trzech dostępnych trybów. Swobodna gra nie nakłada żadnych ograniczeń czasowych, jednak zdobyte w trakcie zabawy punkty nie zostaną zapisane na liście rekordów. W trybie Super koń grasz, dopóki trenowany wierzchowiec nie będzie miał maksymalnie wyćwiczonej szybkości, startu i kondycji. Im szybciej osiągniesz te cele, tym więcej punktów zgarniesz. Z kolei w Pracy miesięcznej przez 30 dni trzeba uzbierać jak największą liczbę punktów. Na samym końcu określamy poziom trudności i rozpoczynamy zabawę. W pierwszej kolejności trzeba kupić wierzchowca, a następnie wybrać dla niego stadninę. Generalnie, im droższa, tym nasz pupil ma lepsze warunki, a my bardziej profesjonalną infrastrukturę do jego trenowania. Niestety, na początku wszystkie, oprócz pierwszej, są niedostępne. W celu ich odblokowania należy zdobyć określoną liczbę punktów. A te dostajemy między innymi za zajmowanie miejsc na podium w wyścigach lub bicie rekordów czasowych. Będąc przy wyścigach, warto dodać, że istnieje możliwość zatrudnienia dżokeja, by pojechał na naszym koniu podczas zawodów. Aby wziąć w takowych udział, należy wcześniej się zarejestrować i wnieść odpowiednią opłatę. Kluczem do zwycięstwa stanie się wytrenowanie zwierzęcia. A popracować trzeba nad wolą walki wierzchowca, techniką jazdy, startem oraz kondycją i szybkością. Pamiętajcie, że wyćwiczone konie da się sprzedawać i całkiem nieźle na tym zarabiać. Zdobyte w ten sposób pieniądze można na przykład przeznaczyć na lepszą stadninę dla następnego zwierzęcia. Gra jest dość rozbudowana i resztę jej aspektów oraz tajemnic musicie odkryć sami.



EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – menu gry, inwentarz i statystyki
2 – menu interakcji z wierzchowcem
3 – aktualna godzina
4 – posiadane pieniądze
5 – aktualnie wybrany wierzchowiec
6 – status naszego wierzchowca

STEROWANIE
W,S,A,D – poruszanie się
Spacja – zmiana widoku
LMB – wybór jednej z dostępnych opcji
RMB – popędzanie konia podczas wyścigu
Esc – menu



OPCJE MENU

Start – rozpoczęcie nowej gry
Wczytaj – kontynuacja wcześniej zapisanej gry
Opcje – ustawienia gry
Rekordy – lista rekordów
Autorzy – twórcy gry
Wyjście – wyłączenie gry ■

- zamówienia powyżej 300zł - wysyłka GRATIS!
- ponad 4000 produktów w ofercie
- gry, pamięci Flash, aparaty cyfrowe, mp3...
- wysyłkowa WYMIANA GIER na konsole
- najlepsze ceny! RATY w GEMB na telefon

Gekon



TEL. (71) 374 26 17
FAX. (22) 244 26 68
GSM 0 602 69 47 95
http://sklepgekon.pl
WROCŁAW, Nowy Targ 28

Robimy miejsce na nowy towar.
Obniżka o 5% na produkty z magazynu!
Wysyłka nawet w 24h.

www.sklepgekon.pl

Microsoft Xbox 360 Premium
konsola, pad bezprzewodowy, kabel Component HD-AV, dysk twardy, headset. 3 lata gwar.
NOWOŚĆ! Wersja z wy. HDMI.
Nowa technologia 65nm.
1299zł 20x76zł

Nintendo DS
Dotykowy ekran, wbudowane WiFi, kompatybilny z GBA.
Nintendo DS Lite
Lżejszy o 40%, mocniejsze podświetlenie ekranu LCD, nowe wzornictwo a'la iPod!
499zł 20x29zł

Sony PSP Slim & Lite
konsola, ładowarka, aku. Wbudowane wyjście TV. Słuchawki+etui+smycz+karta pamięci SONY MemoryStick - dopłata 50zł.
649zł 20x38zł

Nintendo Wii
Zestaw zawiera konsolę, 2 kontrolery (Nunchuck + Wii-lot), gry Wii-sports, zasilacz, odbiornik IR.
999zł 20x58zł

PStwo + karta 8MB
DualShock 2 (Sony), zasilacz, przewody. 12-mies. gwarancja.
PStwo + 2 pady (Sony) - 555zł
549zł 20x32zł

Sony PS3
Konsola najnowszej generacji o niespotykanych dotąd możliwościach. Zestaw zawiera konsolę, bezprzewodowy kontroler SixAxis, okablowanie.
1549zł 20x90zł

PC



Age of Empires III	44,-	Diablo II + Pan Zniszczenia	38,-
The Sims 2: Zwierzaki	59,-	Earth 2160	19,-
FIFA 07 PL	69,-	Need For Speed: Carbon	57,-
C&C: The First Decade	85,-	Gothic 3 PL	55,-
Crazy Machines	19,-	Medieval II: Total War	52,-
Commandos: Antologia	19,-	Keepsake	28,-

PSP

Syphon Filter: Dark Mirror	139,-
NFS: Carbon	119,-
Ridge Racer 2	79,-
Final Fantasy Tactics	129,-
Over the Hedge	119,-
pursuit Force 2: EJ	125,-
NHL 07	129,-
MGS: Portable Ops	125,-
Silent Hill: Origins	145,-
Valkyrie Profile: Lenneth	119,-
Lego Star Wars II	139,-
Monster H: Freedom 2	149,-
GTA: Liberty City Stories	99,-
Untold Legends: B.o.t.B.	85,-
Manhunt 2	145,-



Nintendo DS

Advance Wars: Dual Strike	119,-
Pokemon Diamond	169,-
Harry Potter i Czara Ognia	105,-
Animal Crossing: W.World	129,-
Another Code: Two Mem.	125,-
Spyro: Shadow Legacy	95,-
Ice Age 2	159,-
Lost Magic	145,-
Nintendogs: Labrador	139,-
Phoenix Wright	139,-
Pro Evolution Soccer 6	149,-
Star Wars III: R.o.t.Sith	119,-
Super Princess Peach	139,-
Trauma Center: U.t.Knife	149,-
Wario Ware: Touched!	115,-



PS2



Gran Turismo 4	49,-
Resident Evil 4	89,-
The Sims 2	69,-
Lego Star Wars II: Original Trilogy	109,-
Eye Toy Play Sports + kamera	145,-
WWE Smackdown! vs. RAW 2008	175,-

Xbox360



Assassin's Creed	199,-
Project Gotham Racing 4	147,-
Need For Speed: ProStreet	185,-
Fight Night: Round 3	99,-
Tomb Raider: Legend	119,-
Saints Row	129,-

Multimedia



Akcesoria



POLSKA WERSJA

WERSJA POLSKA

TRAILER PARK TYCOON

INFO

TYP GRY
Ekonomiczna

WYMAGANIA
PII 450 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Win 98/Me/2000/XP/Vista

Jeszcze parę lat temu na rynku było tylko kilka gier z cyklu Tycoon. Obecnie mamy ich prawdziwe zatrzęsienie, co z pewnością cieszy wszystkich fanów gatunku

W Trailer Park Tycoon wcielamy się w menadżera pola kempingowego. Dodajmy, iż trochę specyficznego, bo amerykańskiego obozowiska przeznaczonego wyłącznie dla ludzi z samochodami lub przyczepami kempingowymi. Poza tym programiści wykazali się znacznym poczuciem humoru, wzbogacając swój produkt o sporo zabawnych wstawek oraz sytuacji. Przed wami wciągająca, świetna gra ekonomiczna – odpalcie ją koniecznie, a następnie sprawdźcie, czy macie żyłkę do interesów...





BUDUJEMY OBOZOWISKO

W grze dostępne są dwa tryby. W Tycoon Mode można wybrać poziom trudności, zaś w New Game jedynie scenariusz, w który chcemy zagrać. W pierwszym trybie są dwie, zaś w drugim aż osiem misji do wyboru. Pola kempingowe przyjdzie nam budować w czterech zupełnie różnych środowiskach. W każdym z nich trzeba sprostać odmiennym przeciwnościom losu, mogącym zrujnować nasz interes, choćby: kosmitom na pustyni, duchom na bagnach, powodziom w lesie, itp. Po wybraniu scenariusza rozpocznie się gra, na początku której poznaje się warunki zwycięstwa. Na ich zrealizowanie jest ograniczona ilość czasu – podana w tygodniach. I tak na przykład: należy zarobić określoną sumę pieniędzy, sprowadzić daną liczbę mieszkańców na zdewastowane obrzeża miasta, a nawet porządnie... zaśmiecić okolicę. Twórcy dali nam wolną rękę, pozwalając stworzyć normalne lub nietypowe i kiczowate obozowiska. W tym drugim przypadku ozdobimy pole kempingowe stertami zużytych opon, rzeźbami z wraków samochodów oraz całą masą innych brzydkich i szpecących okolicę rzeczy. Ale powróćmy do budowania obozowiska. Wszystkie potrzebne opcje znajdują się na odpowiednim pasku (nr 5 na screenie przedstawiającym ekran gry). Należy tylko pamiętać o pewnych ograniczeniach. Przyczepy kempingowe da się postawić jedynie na działkach oznaczonych literą T, zaś „udogodnienia" na tych z symbolem A. Natomiast „upiększenia" można umiejscowić tylko koło przyczep. Po postawieniu jednej z kilku dostępnych rodzajów przyczep trzeba ustalić opłatę za korzystanie z niej, a w przypadku „udogodnień" (bary, kina, pralnia, itp.) należy określić, ile chcemy inkasować za usługi świadczone w tych miejscach. Na udzieleniu owych podstawowych, najważniejszych informacji poprzestaniemy. Dlaczego? Wielką zaletę Trailer Park Tycoon stanowi prostota obsługi, a z opanowaniem arkanów gry nie powinni mieć problemu nawet mniej doświadczeni użytkownicy komputerów.



EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – tryb kontroli bezpośredniej
2 – regulacja szybkości upływającego czasu
3 – opcje zmiany widoku
4 – menu główne i pomocne informacje
5 – opcje rozbudowy obozowiska
6 – zarabiane tygodniowo pieniądze
7 – ilość śmieci wytwarzanych przez mieszkańców obozowiska
8 – aktualny dzień i tydzień
9 – posiadane pieniądze
10 – informacje o obozowisku



STEROWANIE
Grę obsługujemy za pomocą myszki.

OPCJE MENU

New game –rozpoczęcie nowej gry
Tycoon Mode – tryb Tycoon
Options – ustawienia grafiki
Load Game – wczytanie gry
Credits – lista twórców gry
Quit – wyłączenie gry ■



WERSJA ANGIELSKA

SAM&MAX: ABE LINCOLN MUST DIE

Wyjątkowo oryginalni bohaterowie w prześmiesznej przygodówce stylizowanej na film detektywistyczny w krzywym zwierciadle

Sam i Max to prawdopodobnie najzabawniejsza para prywatnych detektywów, jaka kiedykolwiek zagościła na ekranach komputerów. Sam jest gadającym psem w garniturze, a Max nadpobudliwym białym królikiem przyciągającym kłopoty. I to właśnie ta dwójka musi rozwiązać zagadkę dziwnej choroby prezydenta USA.

Po dwukrotnym kliknięciu pliku startowego zobaczycie okienko, w którym należy wcisnąć przycisk „Launch Game!". Od razu włączy się intro, rozpoczynające grę. UWAGA: Menu zacznie pojawiać się dopiero po drugim uruchomieniu programu. Ale powróćmy do gry, bo oto bohaterowie po odbyciu krótkiej konwersacji przyjeżdżają do Białego Domu. Na początku podnieś rękawicę bokserską leżącą koło basenu, a następnie porozmawiaj z ochroniarzem pilnującym wejścia. Po konwersacji podejdź do znajdującego się po prawej stronie telefonu. Przyjrzyj mu się, Sam zapamięta numer. Kliknij na samochód i wybierz opcję powrotu do biura. W zaułku wiszą plakaty. Podejdź do nich. Jeden z czołgiem (są po lewej stronie) odkleja się od ściany. Kliknij na niego, a gdy odpadnie, podnieś z ziemi. Idź do biura, skąd zadzwonisz do Białego Domu. Gdy odbierze agent, każ mu czekać przy telefonie (opcja „hold on"). Wyjdź na zewnątrz, po czym udaj się w prawo. Pomów ze sprzedawcą i poproś o zrobienie magicznej sztuczki. Gdy zniknie, zabierz tabliczkę „Free Home Delivery", a następnie wróć do siedziby prezydenta USA. Drzwi stoją już otworem. W środku porozmawiaj z głową państwa i podaj się za parę tłumaczy. Wybieraj trzykrotnie pierwszą odpowiedź, a na koniec obiecaj wrócić później. Teraz spróbuj dostać się do strzeżonego pokoju (kliknij na „War Room"). Zostaniesz wyrzucony z Białego Domu. Wróć do środka i pomów z prezydentem, by zacząć tłumaczyć rozmowę. Najpierw zapytaj, co trzeba zrobić, by dostać coś do picia, a potem: którędy do War Room? Gdy ochroniarz wyjdzie, użyj rękawicy bokserskiej na prezydencie. Po kilku dialogach i filmiku znów znajdziesz się na zewnątrz. Na prawo stoi plansza z tekstami, które ma mówić prezydent Lincoln. Kliknij na nią dwukrotnie, by na wierzchu został napis „Two Wrongs don't make a right". Porozmawiaj z Abrahamem Lincolnem i wybierz opcję „Let's talk about issues", a następnie „Where do you stand on religion and schools?". Teraz na tabliczce, z której czyta prezydent, umieść znak zabrany ze sklepu („Free Home Delivery"). Kliknij na Lincolna i zapytaj go o toksyczne odpady. W następnej kolejności musisz umieścić na tabliczce zerwany plakat i spytać o podatki. Na koniec użyj na prezydencie „organic listening device" (masz je w inventory). Po przerywniku zabierz z powrotem robaka, zgarnij leżące na podeście ulotki i wracaj do lokacji z biurem. Po drugiej stronie ulicy jest firma Sybil. Wejdź do środka, połóż zabraną ulotkę w skrzynce osób oczekujących na randkę (jest na biurku). Z braku miejsca musimy tu skończyć solucję. Dalej, Drodzy Czytelnicy, jesteście zdani na siebie. Miłego rozwiązywania zagadek.

INFO

TYP GRY
Przygodówka

WYMAGANIA
PIV 1,5 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/Me/2000/XP/Vista





OPCJE MENU
Save/Load – wczytanie gry
Options – ustawienia grafiki
New Game – rozpoczęcie nowej gry
Quit – wyjście z gry ■

EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – kursor
2 – posiadane przedmioty
3 – klawisz przywołania menu

STEROWANIE
Grę obsługujemy za pomocą myszki.
Esc – menu



BEOWULF

The Game

KAŻDY MUSI STAWIĆ CZOŁA DEMONOM



PATRONAT
eska

























KUPUJ [illegible] NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



4 opowiadania inspirowane grą:
Andrzej Pilipiuk, Jakub Ćwiek, Jacek Komuda, Marcin Mortka.



„BESTIARIUM FABRYKI SŁÓW"
GRATIS z grą
tylko w wybranych sklepach!

PACCO QUEST 3D

Pacco Quest 3D nawet z nazwy [illegible] Pacmana. [illegible] mamy tutaj trójwymiarową [illegible] idea gry [illegible] nie zmieniła [illegible] i zbieramy złote monety. [illegible] oznacza [illegible] levelu i [illegible] do następnego. Liczba [illegible] w prawym dolnym rogu ekranu. [illegible] samo zbieranie monet [illegible] banalnie [illegible] utrudnienie w postaci [illegible] bohatera. [illegible] musimy przed nimi [illegible] ale możemy także [illegible] rozrzucone w [illegible] prezenty – np. [illegible] na dynamit [illegible] ograniczona czasowo [illegible]. ■

INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 400 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows 95/98/ ME/2000/XP/Vista

STEROWANIE

Strzałki – poruszanie się
C – zmiana kamery
V – zmiana rodzaju sterowania
P – pauza

LINEPUSH

Przed wami jedna z kilkudziesięciu gier przygotowanych przez Logical Games. W LinePush, bardzo wciągającej grze logicznej, trzeba oczyszczać pole zapełnione różnymi smakowitymi owocami (truskawki, arbuzy, ananasy, maliny, itp.). Robimy to, ustawiając w jednej linii obok siebie minimum pięć takich samych owoców. W każdej chwili grę można spauzować, a wszystkie potrzebne i przydatne komendy znajdują się na górnym pasku. Pamiętajcie, że nie musicie się spieszyć – w wersję shareware pogracie przez trzy okrągłe dni. Życzymy wszystkim miłej zabawy. ■

INFO

TYP GRY
Logiczna

WYMAGANIA
PII 350 MHz, 128 MB [illegible], karta graficzna 16 [illegible], Windows 98/ ME/2000/XP/Vista

STEROWANIE

[illegible] obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

ASIANATA

Na każdym levelu musimy [illegible] określoną ilość [illegible] i zapełnić w ten sposób [illegible] u dołu ekranu. [illegible] W tym celu [illegible] – w [illegible] lub [illegible] – na [illegible] cztery, a na [illegible] pięć kulek [illegible] samego koloru. Układanie w pionie możliwe jest [illegible] murkami. Na [illegible] levelach zaczną [illegible] się coraz [illegible] dwukolorowe kule. Takowe trzeba z dwóch stron [illegible] różnymi kolorami. [illegible] bawić się można [illegible] w [illegible]. Co jakiś czas [illegible] gra będzie się [illegible] oferując kupno pełnej wersji. Klikamy [illegible] a następnie [illegible] do [illegible] menu, skąd [illegible] grę [illegible] levelu. ■

INFO

TYP GRY
Logiczno-zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB, Windows 98/ ME/2000/XP/Vista

STEROWANIE

Grę obsługujemy za pomocą myszki.
P – pauza

3D DREAM BOWL

Niewiele osób wie, że kręgle to tylko obiegowa nazwa gry ukrywającej się pod mianem bowling. Archeologowie odkryli, iż protoplastką bowlingu była zabawa w zbijanie pionów, znana już w starożytnych Indiach. Nasza wersja demo to oczywiście współczesny bowling. Do wyboru mamy jeden tor oraz kilka kul o różnym ciężarze. Rozegrać można treningową partię, zmierzyć się z komputerem lub z żywym graczem. Aby pchnąć kulę, należy przytrzymać lewy klawisz myszy i rozbujać ją, poruszając myszką do przodu i do tyłu. Po zwolnieniu przycisku można jeszcze korygować ślizg kuli, przesuwając myszkę w lewą lub prawą stronę. ■

STEROWANIE

Grę [illegible] wyłącznie za pomocą myszki.

INFO

TYP GRY
[illegible]

WYMAGANIA
PIII 600 MHz, [illegible] RAM, karta graficzna 32 MB, Windows ME/2000/XP/Vista

SZORTY

■ Portal Wirtualna Polska przyznał po raz siódmy Imperatory – nagrody z branży elektronicznej rozrywki, na które głosy oddają internauci. Zdecydowanie widać, że nad Wisłą wciąż królują pecety – konsole wśród nagrodzonych reprezentowało jedynie Gears of War (a i ten tytuł zawitał w bieżącym roku na piece). W skrócie: gra roku – Company of Heroes, najlepsza lokalizacja – Gothic 3, najlepsza ścieżka dźwiękowa – Hitman: Krwawa Forsa, najlepszy dystrybutor – CD Projekt.

■ AMD zapowiedziało, że w drugiej połowie 2008 roku na rynek trafi procesor Daneb, wykonany w technologii – uwaga! – 45nm. Zapowiada się ostra rywalizacja z intelowskim Nehalem...

■ Pojawiły się przecieki, iż w ciągu ostatniego roku 3D Realms poczyniło spore postępy w tworzeniu – nie uwierzycie – Duke Nukem Forever. Gra podobno ma być gotowa już w przyszłym roku... Ech, miejmy nadzieję, że to plotka, bo z czego będziemy sobie kpić? S.T.A.L.K.E.R. i Wiedźmin już się ukazały...

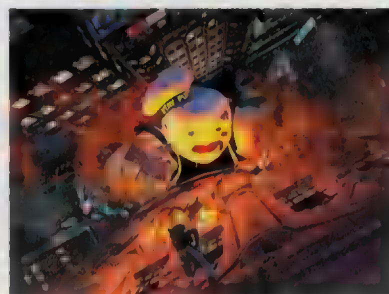
■ W poprzednim numerze wspomnieliśmy o rosnącym zaangażowaniu kapel metalowych w promocję gier. To nie jedyna nowa moda – coraz częściej twórcy gier wspierają się też pomocą komiksiarzy. Wspomnijmy chociażby planowany sześcioalbumowy komiks o Wiedźminie, interesującą serię Hellgate czy ostatnio przygotowaną opowieść na bazie Word of Warcraft.

PREMIERA 2008 **PRODUCENT** TERMINAL REALITY **WYDAWCA** VIVENDI UNIVERSAL

GHOSTBUSTERS







Gdy w styczniu tego roku na YouTube pojawiły się filmiki wyglądające, jakby pochodziły z nowej gry o Pogromcach Duchów, w sieci zawrzało. Jest bowiem jakaś magia w tym filmie, mającym już niemal dwie i pół dekady.

Coś, co przyciąga, ekscytuje i bawi po dziś dzień. Na dodatek pierwsza licencyjna gra Ghostbusters – z epoki C-64 i ATARI 800 – jak na swoje czasy stała się niewiarygodnym przebojem. Później bywało różnie (i na srebrnym ekranie, i na monitorach), więc fani Ghostbusters ożywili się na wieść o nowej, wiernej adaptacji. Dziś wiadomo już więcej – a są to wieści w większości bardzo optymistyczne. Problem z licencją, uniemożliwiający dalsze prace studiu ZootFly, został rozwiązany przez Vivendi, które zakupiło prawa do tytułu. Zaowocowało to co



prawda zmianą developera, ale wszystko wskazuje, iż przejęcie projektu przebiegło pokojowo. W projekt zaangażował się sam Dan Akroyd, na dodatek gra, początkowo planowana dla X360, zostanie też wydana na inne platformy, w tym – to chyba najważniejsze – również na pecety!

Udostępnione niedawno screenshoty wyraźnie wskazują, że twórcy starają się być maksymalnie wierni filmowej wizji. Grafika prezentuje się co najmniej przyzwoicie, widać również, że Terminal Reality bardziej stawia na nastrój niż na upakowanie wszystkich dostępnych technologii. Gra najprawdopodobniej ukaże się w przyszłym roku, choć należy się liczyć z tym, iż ujrzymy ją nieco później – premiera w ćwierćwiecze istnienia filmu może skusić Vivendi swym potencjałem marketingowym. Tak czy inaczej, więcej niż półtora roku czekać raczej nie będziemy... ■

PREMIERA 2008 **WYDAWCA** GT INTERACTIVE **PRODUCENT** ACONY

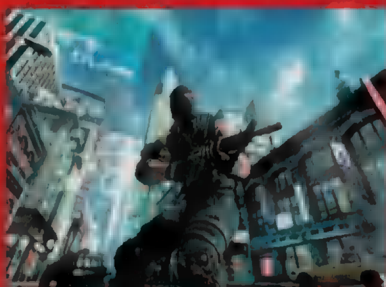
PARABELLUM



Tytuł tej sieciowej strzelanki nawiązuje bezpośrednio do łacińskiej sentencji: „Si vis pacem para bellum" – czyli: „Jeśli chcesz pokoju, szykuj się do wojny". Nienajgorsze motto dla opowieści o działaniach antyterrorystycznych.

Zarys fabuły jest prosty jak konstrukcja cepa: w niedalekiej przyszłości międzynarodowa organizacja terrorystyczna Czarny Listopad zaatakowała – jakżeby inaczej – Nowy Jork. Teraz wszystko w rękach Delta Force. Mamy więc dwie strony zmagań, jedna chce odpalić bomby atomowe, druga wręcz przeciwnie. Pachnie jak Counter-Strike? Nawet bardzo. Jednakże Acony zapewnia, że w grze znajdzie się mnóstwo innowa-





cyjnych elementów. Przede wszystkim bardzo podatne na zniszczenia środowisko, a więc możliwość taktycznego wykorzystywania otoczenia. Dodajmy, że na niektórych mapach znajdą się dodatkowe atrakcje, takie jak pędzące składy metra czy doskonałe punkty snajperskie. Silną stroną Parabellum powinien być rozbudowany ekran modyfikacji uzbrojenia. Co ciekawe, gracze mają dysponować amunicją jak z najlepszych karabinów wyborowych (może właśnie w ramach tej broni), zdolną przebić kilkumetrową osłonę. Dodatkowo fizyka zaimplementowana w grze ma wyliczać prawidłowo rykoszety. Zapowiada się więc spora dawka realizmu. Jako kolejną ważną innowację twórcy zapowiadają



opcję wyboru krawędzi mapy, z której wkroczą siły Delta Force. Jednocześnie grać będą mogły 32 osoby – całkiem słuszna ilość. Oprawa graficzna została oparta o silnik Unreal Engine 3, można zatem spodziewać się przyjemnych dla oka efektów. Czy czeka nas nowy przebój, czy jedynie szumnie zapowiadany klon Counter-Strike? Powinniśmy przekonać się już niedługo. ■

PREMIERA MARZEC 2008 **PRODUCENT** UBISOFT MONTREAL **WYDAWCA** UBISOFT

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

Seria Rainbow Six, którą firmuje swym nazwiskiem sławny amerykański pisarz Tom Clancy, będzie w przyszłym roku obchodzić swoje dziesięciolecie. Jak to zwykle z cyklicznymi produkcjami bywa, zdarzały się w tym czasie lepsze i gorsze odsłony.

Do najlepszych z całą pewnością należała, wydana w zeszłym roku, gra Tom Clancy's Rainbow Six Vegas. Osoby, które rozegrały całą kampanię w trybie singleplayer, doskonale wiedziały, że kontynuacja jest nieunikniona – ba! – zaplanowana. Jeśli bowiem ostatni kadr w grze stanowi napis „To be continued", to nie pozostaje pole do gdybania. Dzisiaj wiadomo już, że „dwójka" ukaże się w marcu 2008 roku, więc pozostało niewiele czasu na oczekiwanie. Póki co informacje udostępnione przez producenta są szczątkowe, ograniczają się do zapewnień, że kontynuacja dostarczy nam bogatej kampanii dla pojedynczego gracza i kilku rozszerzeń dla rozgrywki multiplayer, w tym zmodyfikowanego trybu kooperacji. Oprawa graficzna zostanie wzbogacona – w sumie silnik Unreal Engine 3 cały czas jest ulepszany – zobaczymy też nowe zakątki Las Vegas.



Może to i niewiele wieści, ale z drugiej strony wystarczy, że montrealski oddział Ubisoftu nie popsuje nic z „jedynki", a otrzymamy bardzo dobrą grę. Nie bez powodu przecież Tom Clancy's Rainbow Six Vegas zgarnęło cały worek nagród... ■

SZORTY

■ Nie będzie kolejnego singlowego Unreala? Cóż, na razie z pewnością nie, bo Epic koncentruje się na produktach multiplayer. Póki co zamierzają intensywnie wspierać Unreal Tournament III, a potem zabrać się za zupełnie nowy projekt.

■ Bethesda zakończyła rocznicowy konkurs na najciekawszą propozycję perka do Fallout 3. Zwyciężył Marc-Andre Deslongchamps i jego pomysł: Grim Reaper's Sprint (Sprint Mrocznego Kosiarza) – za każdym razem, gdy zabijesz przeciwnika, wszystkie twoje punkty akcji się odnawiają.

■ Rozwiązanie konkursu TIKAL Numer 7-8/2007

1. Elżbieta Rychnik - Kraków
2. Dariusz Grocholski - Biała Podlaska
3. Ryszard Kasciński - Kielce
4. Michał Grabek - Wałbrzych

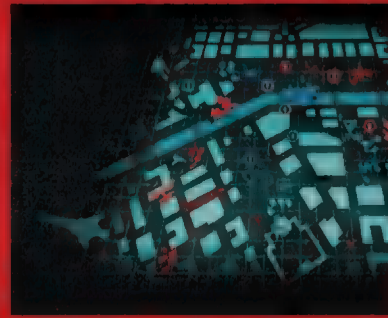
PREMIERA I KWARTAŁ 2008 **WYDAWCA** UBISOFT **PRODUCENT** UBISOFT SHANGHAI

TOM CLANCY'S ENDWAR

Na pierwszy kwartał nadchodzącego roku zapowiadana jest premiera największego dotąd projektu z etykietką „Tom Clancy's". EndWar ma być swoistym punktem wiążącym elementy z innych gier formowanych przez pisarza.

Mamy rok 2020, od dawna działają już w pełni tarcze antyrakietowe – zarówno ta USA i NATO, jak i rosyjska. Ziemię ogarnia chaos, ropa kosztuje już ponad 200$ za baryłkę, krachy na giełdach zmieniają ekonomiczne oblicze świata. USA chce umieścić na nowej stacji kosmicznej trzy kompanie Marines, gotowe do desantu w dowolnym punkcie naszej planety. Ich czas reakcji ma nie przekraczać 90 minut. Ten plan potęguje międzynarodowe napięcia. Wysokie ceny ropy dają finansowy potencjał Rosji, która wraca do gry jako wiodące supermocarstwo. Czynników istnieje więcej, ale ogólnie chodzi o to, że wszystko trafia szlag, świat pogrąża się chaosie globalnej wojny. Tytułowej ostatniej wojny. Gracze zyskają możliwość toczenia walk w imieniu jednej z trzech frakcji: Rosji, USA i zjednoczonej Europy. Zabawa będzie nawiązywała do nowej fali RTS – zwiększony realizm jednostek, duża skala działań, brak pseudo-ekonomii surowcowej i zajmowanie punktów taktycznych. Ponieważ EndWar jest tworzona głównie jako MMO, to każda bitwa wpłynie na oblicze świata – postępy członków frakcji znajdą odzwierciedlenie na regularnie uaktualnianej mapie Ziemi. Za oprawę graficzną odpowiada zacny silnik – Unreal Engine 3, więc o stronę wizualną nie ma się co martwić. Czyżbyśmy wreszcie mieli doczekać się w pełni dopracowanego, interesującego MMORTS? Byłaby to miła odmiana po standardowych sieciowych potyczkach, nie wpływających na los żadnego wirtualnego świata, a budujących co najwyżej rangę gracza w rankingach. ■





GRY KOMPUTEROWE GRA MIESIĄCA

PREMIERA JUŻ JEST

CRYSIS

Zapowiadano wielki hit i przełom w gatunku FPS na miarę Far Cry. Przełomu tej klasy może nie ma, ale Crysis i tak wybija się wysoce ponad przeciętną. Zwiastuje też kryzys w domowych budżetach, bo brutalnie rewiduje opinię graczy o mocach przerobowych ich pecetów...

INFO

DYSTRYBUCJA
EA Polska
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
EA
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
[illegible] zł
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible] GHz 1 GB [illegible] 256 MB (minimum 6800 GT/ATI 9800 [illegible]
ONLINE
Tak

Niewątpliwie Crysis to jedna z najbardziej wyczekiwanych premier tego roku. Do tego wyczekiwana z największymi obawami o wydajność sprzętu do grania. Od początku stało się jasne, że nowe dzieło speców od topowej technologii ze studia Crytek będzie miało wiele wspólnego z ich debiutanckim hitem – Far Cry. Między innymi to, iż nie zboczy z obranej kiedyś koncepcji tworzenia swoistych w pełni grywalnych benchmarków. Jedyne wątpliwości dotyczyły ewentualnie fabuły i grywalności. Fabuły – gdyż ta w Far Cry mogła rozczarować, a grywalności dlatego, że czasem trudno powtórzyć swój debiutancki, spektakularny sukces. Na szczęście okazało się, iż na żadnym polu Crysis nie zawodzi.

POCZTÓWKI Z WAKACJI

W wypadku wielu gier ich recenzja zaczyna się od nakreślenia tła fabularnego i wprowadzenia czytelników w klimat opowieści. W wypadku Crysis jest jednak coś, co to uniemożliwia: oprawa graficzna. To ona

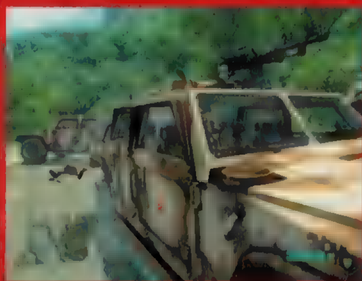
„NA DZIEŃ DZISIEJSZY NIE ISTNIEJE GRA OFERUJĄCA PORÓWNYWALNĄ TECHNOLOGIĘ GRAFICZNĄ I TAK ZAAWANSOWANĄ FIZYKĘ"


Cóż, zdarzają się i drobne „kwiatki" graficzne... ale bardzo rzadko



DIRECTX 10 W PRAKTYCE

DirectX 10 w praktyce – efekt pozytywny





Po lewej najwyższe detale w DirectX 9.0c, po prawej w DirectX 10. W drugim wypadku zauważalna jest większa ostrość obrazu. Wyrazistsze tekstury podłoża (głównie zasługa lepiej generowanego oświetlenia) i dużo bardziej szczegółowo przedstawione tła – czyli drzewa na dalszym planie

DETALE

- 4 tryby aktywne skafandra
- 11 rozdziałów
- 2 kolejne części w przygotowaniu

zwala graczy z nóg i zmusza do notorycznego przecierania oczu. Dlatego zaczniemy od kwestii wizualnych... Na dzień dzisiejszy nie istnieje gra oferująca porównywalną technologię graficzną i równie zaawansowaną fizykę. Lista zastosowanych nowinek przytłacza – dla przykładu mamy tu Symmetric Multiprocessing (pozwala na wykorzystanie równolegle pracujących procesorów), Cry Physics (autorski system śledzenia zdarzeń fizycznych, nie potrzebujący zewnętrznych rozwiązań typu Ageia PhysX), 3D Ocean Technology (dynamiczne modelowanie wody w oparciu o siłę i kierunek wirtualnego wiatru czy nurtu) czy motion blur (oddanie utraty ostrości widzenia przy szybkiej zmianie pozycji). To tylko szczyt listy, nie mamy zamiaru jednak nazbyt wgłębiać się w technikalia. Dość powiedzieć, że finalny efekt implementacji wszelakich nowoczesnych technologii zapiera dech w piersiach.

„CZTERY TRYBY SKAFANDRA DAJĄ MOŻLIWOŚĆ LICZNYCH KOMBINACJI, A OTWARTE MAPY POZWALAJĄ NA ZRÓŻNICOWANĄ TAKTYKĘ"

Już pierwsze chwile w grze przekonują nas, że właśnie kolejna granica w fotorealizmie została przekroczona. Można stracić kilka minut na podziwianie powierzchni wody, żółwia czy krabów na plaży. A dalej czeka dżungla, pełna niesamowicie wymodelowanych drzew, wypełniona rzucanymi w czasie rzeczywistym cieniami, reagującymi na poruszające się w podmuchach wirtualnego wiatru liście i na dynamiczne źródła oświetlenia – w tym wędrujące po nieboskłonie słońce. Momentów do wpadnięcia w zachwyt występuje wiele, ale przynajmniej trzykrotnie w ciągu gry zostajemy całkowicie przytłoczeni. Pierwszy raz został opisany powyżej. Drugi i trzeci nadchodzą później, dotyczą pewnych dziwnych wnętrz i skutej lodem krainy – więcej powiedzieć nie wolno, by nie zdradzić zbyt wiele z fabuły...





SKRADANKA Á LA PREDATOR

Zwiedzanie i podziwianie widoczków to rzecz przyjemna, ale... w Crysis uprawiamy przecież turystykę bardzo aktywną. Inaczej mówiąc: choć okolice są piękne, to schodzi w nich też sporo amunicji. Nasz bohater nie podlega większości ograniczeń znanych z gier FPS. Nie ograniczają go na każdym kroku niewidzialne ściany, wyznaczające jedynie słuszną drogę przez świat. Całe połacie stoją otworem, można pokonywać skały, skracać sobie drogę wodą, zachodzić wroga z dowolnej strony. A w tym wszystkim bardzo przydaje się nano-skafander. Jeden z najlepszych wirtualnych gadżetów w historii elektronicznej rozrywki, generujący po prostu wysoką grywalność i – co zabrzmi może paradoksalnie – uwiarygodniający pewne cechy typowe dla gatunku FPS. W ostatnim stwierdzeniu chodzi o to, że strzelanki niemal zawsze czynią z postaci gracza jednoosobową armię. Nasz bohater zabija mnóstwo wrogów, wygrywa wojny, ratuje świat. Zwykle wymaga to odwieszenia realizmu na kołek. Nano-skafander zaś świetnie tłumaczy, dlaczego pojedynczy żołnierz może pokonać całe oddziały i wyjść z tego bez szwanku...

Strój ów posiada szereg cech pasywnych i cztery tryby aktywne. Do pierwszej kategorii należy regeneracja żywotności – tak: nie ma w Crysis żadnych apteczek ani podobnych rozwiązań. Nanoboty ze skafandra naprawiają organizm naszego bohatera w szybkim czasie. W strój bojowy wmontowana jest lornetka, noktowizor, system łączności GPS i śledzenia ruchów raz dostrzeżonego nieprzyjaciela. Wspomniane cztery tryby aktywne to: supersiła (zdolność do ciskania sporymi przedmiotami, skakania na imponującą odległość, wyważania drzwi, powalania ludzi jednym ciosem i stabilizowania ognia z dowolnej broni), superszybkość, wzmocniony



pancerz i... kamuflaż optyczny (takie cudo, jakie miał filmowy Predator). Tylko jeden tryb aktywny może być włączony w danym momencie, do tego ich używanie wyczerpuje energię skafandra – potrzeba potem kilku sekund, aby się uzupełniła. W praktyce może wyglądać to tak: nasz bohater w trybie kamuflażu podkrada się do wroga, podładowując energię, gdy leży za naturalnymi osłonami, chwyta delikwenta za gardło, wchodzi w tryb siły i odrzuca daleko,



przypada do ziemi, szuka następnego celu... Czy już rozumiecie, jaki ma potencjał ta gra? Cztery tryby skafandra dają możliwość licznych kombinacji, a otwarte mapy pozwalają na zróżnicowaną taktykę – każdy może działać w swój ulubiony sposób.

GDZIE 007 NIE MOŻE, TAM DELTĘ POŚLE

Czas wreszcie powiedzieć nieco o fabule. Niestety, dużo napisać się nie da... ale nie dlatego, że scenariusz jest słaby – po prostu zbyt łatwo byłoby zdradzić smakowite elementy



DIRECTX 10 W PRAKTYCE

DirectX10 w praktyce – efekt negatywny





Po lewej najwyższe detale w DirectX [illegible], po [illegible] w [illegible] 10. [illegible] jak [illegible] nowsza [illegible] bibliotek [illegible] na [illegible] ostrości, jednakże w efekcie zminimalizowany [illegible] efekt [illegible] po wizjerze [illegible] oto [illegible]

i popsuć czytelnikom zabawę. Fabuła została co prawda zmontowana z ogranych motywów, ale zrobiono to w bardzo udany sposób. Mamy więc i elementy rodem z opowieści o agencie 007, i nawiązania do Predatora, i silne odniesienie do Bliskich Spotkań, i sceny jak z klasycznych filmów wojennych, i konflikt wojskowego oficjela z naukowcem... Wszystko zaś okraszone efektownym zakończeniem, które niemal niczego nie kończy, a przypomina raczej finał pilotowego odcinka serialu. Studio Crytek zresztą zaraz po premierze ujawniło, że Crysis został zaplanowany jako trylogia...

Nasz bohater jest porucznikiem o kryptonimie Nomad, członkiem oddziału Delta Force, wykorzystującego najnowszy cud techniki, czyli nano-skafandry. Na pytanie, skąd w 2019 roku aż tak zaawansowana technologia wojskowa,





również można znaleźć odpowiedzi w fabule, ale jedynie czytając między wierszami. Prawdopodobnie więcej dowiemy się w kontynuacji gry. Akcja toczy się na pięknej wyspie, gdzieś na Morzu Filipińskim. Niespodziewanie wkroczyły tam siły Korei Północnej (nota bene już nie będącej papierowym tygrysem), ewakuowały ludność i internowały pracujących na miejscu amerykańskich archeologów. Właśnie z tego ostatniego powodu na miejsce dociera pewnej nocy nasz oddział. Potem całą operację szlag trafia i zaczyna się dziać coraz więcej dziwnych rzeczy...

PERFEKCJA W PRAWIE KAŻDYM CALU

Bardzo ważną rolę w grze pełni dźwięk. Przede wszystkim w tle obecna jest rewelacyjna muzyka, którą skomponował nie kto inny, jak Inon Zur. Poza tym dźwięki otoczenia pełnią kluczową rolę zarówno dla budowania napięcia, jak i... zwiększania szans przeżycia. W Crysis należy grać z pełnym wykorzystaniem zestawów przestrzennych 5.1 lub 7.1 – choć może to czasem zagrozić protestami sąsiadów. Słysząc, skąd nadchodzi wróg i o czym rozmawia (no, z tym ostatnim ciężko na poziomie trudności Delta, gdzie Koreańczycy rozmawiają po koreańsku), łatwiej planuje się swoje działania i szybciej reaguje.

W Crysis ponownie – jak w Far Cry – ograniczono graczom liczbę pukawek, które można posiadać jednocześnie. Dotyczy to zwłaszcza broni długiej. Tej jest całkiem sporo rodzajów, a nosić da się jedynie dwie sztuki. To kolejny element doboru taktyki, zwłaszcza w połączeniu z modyfikacjami broni. Czy lepiej postawić na morderczą siłę ognia i pomoc w celowaniu, czy też może raczej stawiać na tłumiki i dyskretne działanie? Czy skradać się mozolnie przez krzaki, czy podprowadzać wrogowi uzbrojone w karabiny maszynowe pojazdy i rozbijać się nimi po okolicy? Czy atakować wroga od lądu, czy od wody? Takie dylematy zachęcają do przejścia gry po raz kolejny, z zastosowaniem innego podejścia do walki.

Gra nie ustrzegła się kilku niedoróbek – fizyka potrafi czasem zawieść, do tego dochodzą sporadyczne przypadki kolizji obiektów lub niewłaściwego umieszczenia modeli – ale te na



palcach jednej ręki da się policzyć. Na plus za to wychodzi lokalizacja – w tym zamieszczenie polskich napisów na tablicach informacyjnych okrętu! Ogólnie Crysis można polecić zarówno wszystkim fanom FPP, jak i miłośnikom skradanek. Pasjonaci historii o Obcych też będą się dobrze bawić. Gorzej za to z weteranami strzelanek sieciowych, bo tu, póki co, Crytek nie wystosował specjalnie bogatej oferty.

■ **LUCAS THE GREAT**



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Nano-skafander i jego możliwości
− Nie stwierdzono

GRAFIKA
+ Aktualnie najlepsze efekty graficzne na rynku
− Sporadyczne kolizje obiektów

DŹWIĘK
+ Inon Zur, czyli Mistrz
− Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
+ Możliwość sprawdzania rozmaitych taktyk
− Istnieją gry z ciekawszym trybem multiplayer

OGÓLNIE [illegible] gry są spore, ale w pełni usprawiedliwione. Crytek wysyła większość [illegible] do piaskownicy



Najszybszy, najbardziej przyjazny użytkownikowi menedżer piłkarski w historii!

CHAMPIONSHIP manager 2008™

Dane zaktualizowane do sierpniowych transferów.

Tryb gry dla wielu osób na jednym komputerze!

Możliwość przewijania meczu do dowolnej chwili!

KUPUJ GRY WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

Już w sprzedaży

3+ ™
www.pegi.info



CENEGA

79,90 PLN







ProZone

Eidos

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
Epic Games

WYDAWCA
[illegible] Studios

WERSJA [illegible]

CENA
129,90 [illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible] GHz [illegible] grafiką 256 MB

ONLINE
Tak

GEARS OF WAR

Jedna z najlepszych gier na Xboksa 360 po roku od swojej konsolowej premiery trafiła na PC. I wciąż wymiata!

Gears of War określana jest przez twórców jako „tactical action/horror game", czyli połączenie gry akcji z taktyczną strzelanką i survival horrorem. Fakt, że ten supergrywalny tytuł trafił w końcu na peceta, to powód do wielkiej radości. Niestety, tylko dla tych, którzy kupili swój komputer w przeciągu ostatniego roku.

POSTAPOKALIPTYCZNE PIĘKNO

Od strony technicznej Gears of War ociera się o doskonałość. Oprawa graficzna jest klasą samą w sobie, a stwierdzenie, że to najładniejsza gra akcji wydana w tym roku, to wciąż za mało, by oddać jej piękno. Wszystkie widziane na ekranie monitora wspaniałości zostały wyczarowane dzięki potężnemu Unreal Engine 3 oraz pełnej obsłudze DirectX 10.

Lecz nie chodzi tu wyłącznie o superpłynne animacje, zapierającą dech w piersiach grę światłocienia czy wręcz porażający stopień odwzorowania każdego najmniejszego detalu w wyglądzie bohaterów, przeciwników oraz leveli. Równie ważna jest konwencja wizualna gry. Po pierwsze, akcja dzieje się w postapokaliptycznym świecie, przez co przyjdzie nam podziwiać głównie ruiny wielkich, niegdyś wspaniałych budowli, przemierzać wymarłe okolice i zdewastowane slumsy, w których wszędzie walają się wraki samochodów oraz cała masa innego śmiecia. Po drugie, mamy do czynienia z horrorem, w związku z czym oprawa graficzna została utrzymana w bardzo mrocznej kolorystyce. Często będziemy poruszać się po ciemnych korytarzach i pomieszczeniach oraz otwartych i bardzo słabo oświetlonych przestrzeniach (część akcji dzieje się w nocy). Twórcy, chcąc utrzymać grę w tej mrocznej tonacji, doprowadzili do tego, że momentami trzeba skierować kamerę w stronę jakiegoś źródła światła, aby móc zobaczyć, co znajduje się dookoła. Taki mroczny klimat ma na celu spotęgowanie strachu przed krwiożerczymi potworami (wylażą spod ziemi, biegają po sufitach, itp.). Ogólnie położono duży nacisk na graficzne dopracowanie przeciwników, którzy są „piękni w swojej brzydocie". Z tego zróżnicowanego bestiariusza największe wrażenie robią ogromne, zajmujące 3/4 ekranu stwory.



LEPIEJ SIĘ SCHOWAJ

Nie będę pisał, dlaczego akcja gry dzieje się w postapokaliptycznym świecie, bo w zasadzie nie ma to większego znaczenia. Choć wersja PC została względem konsolowej wzbogacona aż o pięć misji mających „załatać" fabularne dziury, przedstawiona historia stanowi najsłabsze ogniwo Gears of War. To taka kolejna, sztampowa i niezbyt wciągająca bajka o dzielnym żołnierzu, ratującym świat. Mamy tu sporo, jakże ładnych, przerywników filmowych, ale nieciekawej fabuły nic nie uratuje. Przejdźmy więc do meritum, czyli akcji. Tutaj pojawia się element taktycznej strzelaniny. Całą kampanię można przejść samemu z komputerowymi pomocnikami lub w trybie kooperacyjnym ze znajomymi. O ile na normalnym poziomie trudności bardzo uproszczona opcja wydawania rozkazów pomagierom nie jest zbyt przydatna, tak w przypadku wyższych pozio-

„ZABAWA W MANEWROWANIE MIĘDZY BARYKADAMI POD CIĘŻKIM OSTRZAŁEM JEST PRZEDNIA I PIEKIELNIE EMOCJONUJĄCA. DUŻY W TYM UDZIAŁ ŚWIETNIE POMYŚLANEGO, INTUICYJNEGO STEROWANIA"



NIEDOSTĘPNE HITY

Gears of War, jedna z najlepszych gier na Xbox 360, w końcu trafiła na PC. Niestety wiele równie dobrych tytułów z innych konsol wciąż nie. Poniżej subiektywna lista gier, które naszym zdaniem powinny również być dostępne na komputerze:



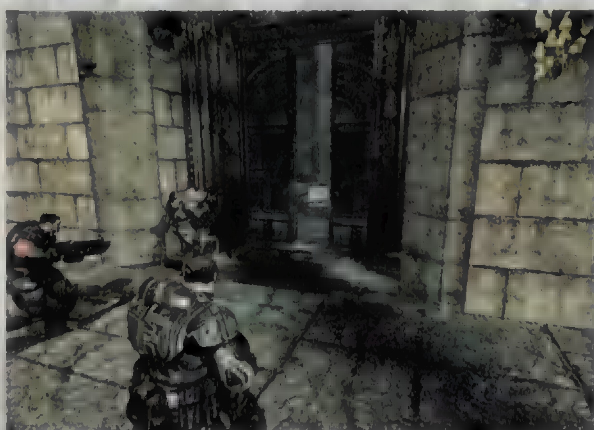




mów najlepiej grać z drugą osobą, z którą można się porozumieć co do sposobu przeprowadzenia ataku. Niezależnie od stopnia trudności wszystkie frontalne natarcia są z góry skazane na porażkę. Dlatego przez większość zabawy chowamy się za przeszkodami terenowymi, wychylamy na chwilę i zabijamy przeciwnika, chowamy, wychylamy, by załatwić kolejnego, itd. Może nie brzmi to



zbyt pasjonująco, ale wierzcie, że zabawa w manewrowanie między barykadami pod ciężkim ostrzałem jest przednia i piekielnie emocjonująca. Duży w tym udział świetnie pomyślanego, intuicyjnego sterowania. Gdy wciśniemy Spację bohater schowa się za najbliższą przeszkodą terenową. Będąc w ukryciu, możemy przeturlać się do kolejnej osłony lub przeskoczyć tę, za którą się czaimy, by schylić się i sprintem pobiec do następnej. Wygląda to świetnie, działa równie dobrze i dostarcza sporej frajdy. Na słowa uznania zasługuje doskonale pracująca kamera (zmora tylu gier akcji) oraz dobrze pomyślany system



DETALE

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

rzucania granatów. Obydwie rzeczy są kluczowe dla rozgrywki. O ile nad oczywistością pierwszej nie trzeba się rozwodzić, to druga jest tak istotna, ponieważ często przeciwnicy wylażą z dziur w ziemi, które możemy zamknąć od razu wrzucając tam granat. Co do misji to są one dość standardowe (dojdź do punktu A, obroń aktualnie zajmowaną pozycję, oczyść okolicę, itp.), ale wielokrotnie wymagają kombinowania. Musimy np. głowić się, jak oskrzydlić kolesia obsługującego działko, jak dotrzeć na drugi koniec planszy, nie wchodząc zarazem w zaciemnione miejsca (czeka tam chmara krwiożerczych stworów), znaleźć słaby punkt bossa, itp. Jednak przez większość czasu głównie strzelamy, dlatego cieszy, że każdy znajdowany magazynek z amunicją napełni na full aktualnie używaną broń.

KRWAWE ZAWODY

Dźwięk, podobnie jak grafika, to absolutne mistrzostwo świata. Przyprawiające o dreszcze ryki potworów, realistyczne oraz wyraźne odgłosy broni oraz towarzysząca grze, jakże zmienna i klimatyczna, muzyka. Momentami ostre techno bity, chwilami chóralne utwory, kojarzące się z głównym motywem muzycznym pierwszej części (Episode One) „Gwiezdnych Wojen". Taka wspaniała oprawa dźwiękowa robi piorunujące wrażenie. Zwłaszcza gdy na ekranie przelewają się litry posoki, a Gears of War to naprawdę brutalna i krwawa gra. Na zakończenie kilka słów o multiplayerze. Porównując do wersji na Xboksa 360, posiadacze pecetów dostali dodatkowy tryb King of the Hill, nowe plansze oraz edytor do tworzenia własnych leveli. Jednak to, co odróżnia wieloosobową rozgrywkę w Gears of War od



innych gier, to fakt, że w przypadku śmierci nie możemy się odrodzić i musimy czekać do zakończenia rundy. Mnie osobiście owo rozwiązanie przypadło do gustu, gdyż nadaje zabawie dodatkowych rumieńców oraz zmusza do maksymalnej koncentracji. Nie ulega wątpliwości, że Gears of War to gra doskonała. Jest niezwykle grywalna, ma świetną oprawę i bardzo intuicyjne sterowanie. Jednak z drugiej strony nie znajdziemy tu żadnych nowatorskich rozwiązań, kampania nie należy do wyjątkowo długich, a fabuła została potraktowana na odczepnego. I z pewnością ciut wyższy poziom trudności także by nikomu nie przeszkadzał. Choć jak wiadomo, nie ma gier doskonałych, Gears of War zabrakło do tego miana naprawdę niewiele. ■ **PAMP**



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Oprawa audiowizualna, świetne sterowanie, wciągająca...
- − Schematyczna fabuła

GRAFIKA
- + Przepiękna oprawa graficzna nowej generacji
- − Absolutny brak poza wymaganiami sprzętowymi

DŹWIĘK
- + Zróżnicowana muzyka, dodająca rumieńców rozgrywce
- − Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- + Edytor map, tryb multiplayer
- − Kampania mogłaby być dłuższa

OGÓLNIE Wybuchowa mieszanka gry [illegible] strzelanki oraz horroru. Od strony [illegible] ideał, [illegible] mieć tę grę!



PREMIERA JUŻ JEST

UNREAL TOURNAMENT III

Czwarta odsłona bardzo popularnej strzelanki sieciowej trafia do sklepów z etykietką „shootera następnej generacji"

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
129,90 [illegible]

INTERNET
[illegible]

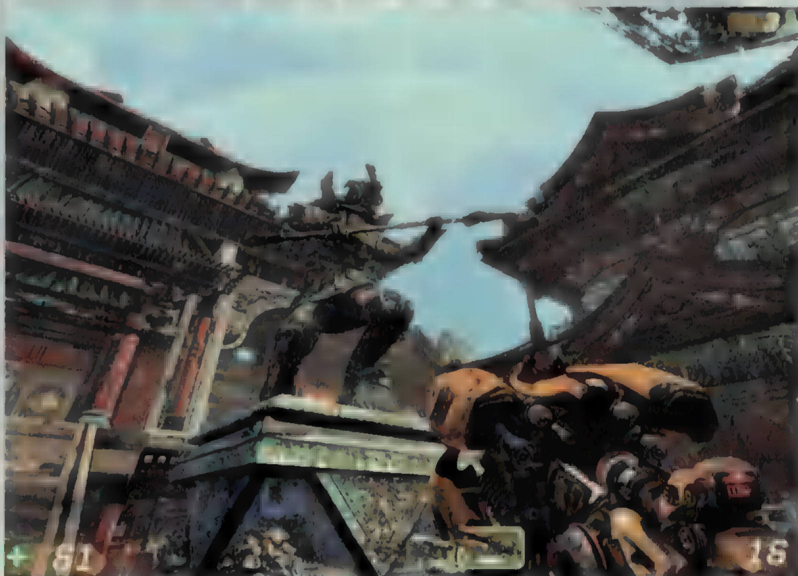
WYMAGANIA
[illegible]

ONLINE
[illegible]

Nie, nie pomyliłem się, pisząc o Unreal Tournament III, że jest czwartą częścią cyklu. Numer recenzowanego tytułu pochodzi od wersji silnika, na jakiej pracuje gra. A jeśli ktoś jeszcze sobie nie przypomniał – ■ poprzedniej wersji Unreal Engine powstały ■ odstępie roku dwie odsłony serii. Na kolejną musieliśmy czekać aż trzy lata. Co przez ten czas zmienili programiści?

WIZUALNY ODJAZD

Najbardziej zmieniła się, oczywiście, oprawa graficzna. Ogromne możliwości Unreal Engine 3 posiadacze Xboksa 360 poznali już rok temu dzięki Gears of War, świetnej grze akcji studia Epic Games. Tak się złożyło, że pecetowa wersja tego tytułu i Unreal Tournament III trafiają do sklepów tego samego dnia. Recenzując GoW, napisałem, że jest idealną grą od strony technicznej. To samo można powiedzieć o niniejszej propozycji. Twórcy postanowili stworzyć jak najbardziej realistyczną, a zarazem futurystyczną oprawę wizualną dla nowego Unreal Tournament i z tego zadania wywiązali się doskonale. Oczywiście, wszystko ma swoją cenę. Nowy silnik graficzny Epic Games potrafi generować prawdziwe cuda na ekranie monitora (w pełni wykorzystuje możliwości DirectX 10), ale



warunkiem jest posiadanie komputera wartego kilka tysięcy złotych. I tylko do jednej rzeczy można się przyczepić. Nowy UT III miał zagospodarować moc kart graficznych obsługujących Ageia physX. Jednak z przeprowadzonych testów wyszło, że praktycznie nie istnieje żadna różnica między działaniem gry na porządnej karcie graficznej pozbawionej wsparcia Ageia physX a posiadającej takowe.

„TWÓRCY POSTANOWILI STWORZYĆ JAK NAJBARDZIEJ REALISTYCZNĄ, A ZARAZEM FUTURYSTYCZNĄ OPRAWĘ WIZUALNĄ DLA NOWEGO UNREAL TOURNAMENT I Z TEGO ZADANIA WYWIĄZALI SIĘ DOSKONALE"

RONIN Z RAKIETNICĄ

Gra jest z założenia multiplayerową strzelanką, ale nie zapomniano o trybie dla jednego gracza. Choć w Kampanii znajdziemy nawet jakąś fabułę oraz możliwość wyboru misji, wszystko i tak sprowadza się do zabawy w poszczególne tryby dostępne w multiplayerze. Z tą różnicą, że za-



miast żywych graczy mamy boty, którym możemy wydawać rozkazy. Niestety, pod tym względem gra obiecująca sztuczną inteligencję nowej generacji przegrywa z konkurencją. Już podaję przykład. W jednej z pierwszych misji rywalizują dwie czteroosobowe drużyny. Wygrywa ekipa, która pierwsza uzbiera 40 fragów. Podchodziłem do niej aż trzy razy i udało mi się ją przejść dopiero, gdy sam zdobyłem ponad 60% punktów. Dla kontrastu – np. w Enemy Territory: Quake Wars można, choć w jakimś stopniu, liczyć na komputerowych pomagierów. Co prawda Kampanię można przechodzić w trybie kooperacyjnym z innym graczem, ale nie zmienia to faktu, że singleplayer to wciąż tylko dodatek do właściwej gry. Osobiście rozbawił mnie pomysł stylizacji głównego bohatera na ronina (i to jego wdzianko!). W feudalnej Japonii roninem określano samuraja, który stracił swojego pana. Ronin przyszłości, jakiego wykreowali programiści Epic Games, zamiast miecza ma wielką rakietnicę.





DETALE

- 10 broni
- 18 pojazdów
- 6 trybów gry
- 4 poziomy trudności





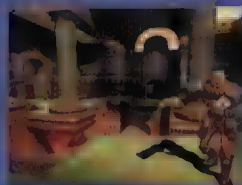
MASOWY EXODUS

W multiplayerze czeka pięć trybów znanych z wcześniejszych odsłon: Deathmatch, Team Deathmatch, CTF, Duel, Vehicle CTF, a także jeden nowy: Warfare. Chodzi w nim o zniszczenie źródła energii w bazie przeciwnika. Aby móc tego dokonać, trzeba kontrolować znajdujące się na planszy dodatkowe przekaźniki energii. I tu pojawia się pierwsza nowość – tak zwany „orb" (po jednym na zespół) pobieramy we własnej bazie. Jeśli doniesiemy go do źródła energii zajętego przez przeciwnika, natychmiast przejmiemy kontrolę nad przekaźnikiem. Oczywiście, zawodnika niosącego orba można uśmiercić, a następnie zniszczyć jego niebezpieczny ładunek. Ten bardzo dobry pomysł ułatwił (wcześniej przejmowanie źródła energii potrafiło zająć sporo czasu) i uatrakcyjnił zabawę poprzez dodanie dość istotnego aspektu potyczki. Drugą innowację stanowi hoverboard, czyli latająca deskorolka (taka jak w filmie „Powrót do Przyszłości 2"), którą posiada każdy zawodnik. Dzięki niej podczas zabawy na dużych planszach da się szybko dotrzeć do miejsca, gdzie akurat toczy się potyczka. To kolejne ułatwienie życia graczom. Jednak używając deski, nie można korzystać z broni, a postać trafiona podczas lotu spadnie na ziemię i podniesie się dopiero po kilku chwilach. Chwilach, które w tej grze bardzo często przesądzają o być albo nie być. Oprócz hoverboardu pojawiły się także nowe pojazdy. Ich parametry (stosunek wad do zalet) zostały dobrze wyważone, ale kontrolowanie latających wehikułów nie jest tak intuicyjne i proste jak naziemnych. Podsumowując krótko, nowy tryb oraz jego innowacje są naprawdę fajne. Jednak wszystko to poszłoby na marne, gdyby nie obecność globalnego systemu rankingowego. Dzięki szeregowi statystyk dokładnie wiemy, z jak dobrymi przeciwnikami przyjdzie nam walczyć. Mówiąc inaczej, nie grozi nam dołączenie do rozgrywki starych wyjadaczy, którzy nie pozwoliliby nam na zdobycie choćby jednego fraga.



PRZEŁOMOWY ROK 2000

Wszystkie sieciowe strzelanki, które dały początek seriom do dziś uznawanym za najlepsze, miały swoje polskie premiery w 2000 roku. Oto one:



Na początku lutego do sklepów trafił Quake III: Arena. Pierwsza znana w Polsce strzelanka nastawiona głównie na rozgrywkę sieciową.



Choć w Polsce pojawił się w marcu, to na świecie Unreal Tournament wyprzedził o dwa tygodnie Quake III: Arena i to jemu należy się palma pierwszeństwa.



[illegible] twórcy Half-Life'a wypuścili sieciowy dodatek, w którym oddziały antyterrorystyczne zmagały się z terrorystami. Zapanowało prawdziwe szaleństwo na punkcie Counter Strike.



NIECH WYGRA NAJLEPSZY

Zabawa w multiplayerze wciąga jak wir, znacząco przyspiesza produkcję adrenaliny w organizmie i z pewnością usatysfakcjonuje zarówno początkujących graczy, jak i weteranów sieciowych potyczek. Problem w tym, że twórcy obiecywali nam coś nowego, i po trzech latach rzeczywiście mieliśmy prawo oczekiwać jakichś znaczących innowacji.





Jednakże w Unreal Tournament III większość zmian ma kosmetyczny charakter. Zmieniła się przede wszystkim grafika i pewnie dlatego podczas zabawy miałem nieodparte wrażenie, iż to w gruncie rzeczy stary dobry Unreal Tournament, tylko w zupełnie nowym opakowaniu. ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Oprawa audiowizualna, nowy tryb Warfare
− Brak naprawdę istotnych zmian w rozgrywce

GRAFIKA
+ Wizualne arcydzieło w każdym aspekcie
− Brak

DŹWIĘK
+ Cyfrowy dźwięk przestrzenny w systemie Dolby Digital
− Brak

ŻYWOTNOŚĆ
+ Wypasiony multiplayer i Unreal Tournament III Toolset
− Wyłącznie dla posiadaczy stałego dostępu do Internetu

OGÓLNIE Po trzech latach spodziewaliśmy się znaczących zmian w rozgrywce, a nie tylko w oprawie audiowizualnej



DETALE
- 32 czynniki [illegible]ające na grę zawodnika
- Ligi [illegible]
- [illegible] składy na [illegible] 31.08.2007
- 25% więcej zawodników niż [illegible]

PREMIERA JUŻ JEST

CHAMPIONSHIP MANAGER 2008

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
Beautiful [illegible] Studios

[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible] RAM, karta [illegible]

ONLINE
[illegible]

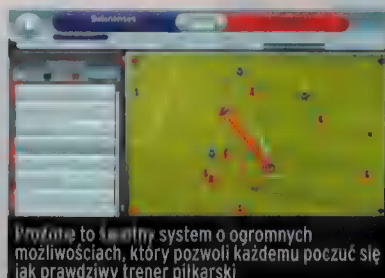
W obecnej chwili w sklepach są różne piłkarskie menadżery do wyboru, więc każdy z pewnością znajdzie coś dla siebie

Coroczny przegląd futbolowych menadżerów trwa. Po zrecenzowaniu najnowszego Football Managera, przyszedł czas na kolejnego liczącego się na rynku gracza. Czym może pochwalić się najnowszy Championship Manager 2008, dowiecie się z poniższego tekstu.

ZMIANY NA LEPSZE

Niniejsza gra pojawiła się później od swojego konkurenta i dzięki temu zawiera najbardziej aktualne składy, uwzględniające wszystkie personalne roszady, jakie dokonały się podczas letniego okna transferowego w Europie. Twórcy chwalą się, że przez to w CM 2008 jest aż o 25% więcej zawodników, niż miało to miejsce w poprzedniej części. A trzeba przyznać, jedna czwarta kilku tysięcy robi wrażenie. Co ważne, nie dotyczy to tylko zawodników ze Starego Kontynentu, albowiem recenzowany tytuł pozwala wcielić się w menadżera drużyny pochodzącej z Ameryki Południowej, Azji i po raz pierwszy, Australii. Oprócz tego możemy również pokierować wybraną reprezentacją narodową. Jednak tym, co miażdży konkurencję, jest – znany już fanom serii – wypasiony system ProZone, dostarczający szczegółowych informacji na temat rozegranego spotkania. To taki bardzo ubogi krewny profesjonalnych programów, z jakich korzystają trenerzy za granicą (a w Polsce np. w Legii), monitorując postępy i zachowanie poszczególnych zawodników w trakcie meczu. Przytaczając elokwentną





[illegible] to [illegible] system o ogromnych możliwościach, który pozwoli każdemu poczuć się jak prawdziwy trener piłkarski



wypowiedź jednego z zawodników rodzimej ligi, dzięki temu „widać wyraźnie, kto na boisku zapier..., a kto się opier...". Staje się jasne, że celem twórców CM 2008 nie było dokonanie rewolucji w rozgrywce, ale dopracowanie pewnych zaniedbanych aspektów. I tak między innymi rozbudowano system treningów oraz dopieszczono opcje transferowe. Ogrom możliwości podczas negocjacji transferu, a później podpisywania kontraktu z zawodnikiem okazał się dla mnie bardzo miłym zaskoczeniem. Podobnie jak ulepszony „silnik meczowy", który pozwala oglądać trójwymiarowych zawodników (robią za nich małe bryły geometryczne) oraz widowiskowe animacje główkujących i robiących wślizgi piłkarzy. Do tego dochodzi możliwość obserwowania akcji z kilku kamer. W sumie znajdziecie tu najfajniejszy i najlepszy silnik meczowy ze wszystkich obecnych na rynku menadżerów. Z pewnością Championship Manager 2008 nie jest tak rozbudowanym tytułem jak najnowszy Football Manager. Lecz dzięki mniejszemu stopniowi komplikacji może zainteresować znacznie szersze grono odbiorców. ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Przyjazny interfejs, krótki czas ładowania
- ⊖ Nie będzie wyzwaniem dla doświadczonych graczy

GRAFIKA
- ⊕ Fajny silnik meczowy
- ⊖ Brak

DŹWIĘK
- ⊕ Brak
- ⊖ Dziwne szumy udające wrzawę kibiców podczas meczów

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Wiele rozbudowanych opcji
- ⊖ Brak

OGÓLNIE Dobry i przyjazny [illegible] ze [illegible] możliwościami. Dla [illegible] zbyt prosty





KONKURS WIEDŹMIN

Zadanie:
Z ilu części składa się Saga o Wiedźminie autorstwa A. Sapkowskiego?

Do wygrania:
Gry Wiedźmin, przygodowa gra karciana, koszulki, plakaty, smycze, soundtracki, podkładki skórzane!









http://www.thewitcher.com

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CDPROJEKT

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

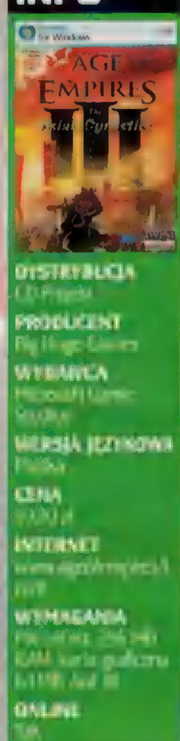
DETALE

- 3 [illegible]
- 15 [illegible]
- 13 [illegible]
- 4 [illegible]

PREMIERA JUŻ JEST

AGE OF EMPIRES III: THE ASIAN DYNASTIES

INFO



Po zabawie w Indian pora na wyprawę na wschód. Drugi dodatek do Age of Empires III czeka na miejsce na waszych twardzielach

The Asian Dynasties wprowadza trzy nowe nacje (Japonia, Chiny, Indie), kompletnie [illegible] jednostki, nowe karty w talii, tryby multiplayer oraz kilka usprawnień w mechanice zabawy.

Kampania sama w sobie nie jest, niestety, najciekawsza – fabularnie dość miałka i kończy się zdecydowanie za szybko. Ledwie piętnaście misji można ukończyć w dwa wieczory. Na szczęście sytuację ratują nowości, bo każda z nacji trzyma w zanadrzu parę sekretów. I tak np. w kwestiach militarnych Japończycy dysponują niezwykle wytrzymałymi i zabójczo szybkimi Samurajami. Chińczycy stawiają na flotę, rewelacyjne jednostki Miotaczy Ognia, które na polu walki sieją prawdziwą pożogę, a ponadto wystawiają armie mieszane (np. piechota i ciężka jazda). Z kolei Hindusi dosiadają słonie bojowych (i nie tylko), które na polu walki wpadają w szał i tratują przeciwników. Z braku miejsca nie wymienimy wszystkich jednostek, ale zapewniamy, że zarówno ich ilość, jak i możliwości do banalnych nie należą. Jednak w The Asian Dynasties nie jesteśmy zobligowani korzystać wyłącznie z rodzimych wojsk. W grze pojawił się parametr zwany export. Traktować go można jak nowy surowiec, tym bardziej, że aby się odnawiał, należy poświęcić jakieś inne. Export umożliwia rekrutację sprzymierzeńców z całego globu w konsulatach, co – zwłaszcza w rozgrywkach multi – ma niebagatelny wpływ na balans rozgrywki. Zmodyfikowano też awans do następnych epok. Nie wystarczy jedynie zgromadzić odpowiednią ilość surowców. Trzeba również wybudować jeden z dostępnych cudów świata, który dodatkowo zapewni naszemu państwu bonusy (np. Szogunat daje jednego wojownika Daimo plus 600 XP). Jednak najwięcej dodatków zafundowano graczom w multi. Do znanych już trybów (Supremacy i Deathmatch) dodano cztery kolejne. W Regicide należy zrobić wszystko, by bronić jednej cennej jednostki – Regenta. Jest ona bardzo silna i odporna na obrażenia, a ponadto potrafi wznosić zabudowania. Gra w Treaty polega na wykorzystywaniu czasu, w którym nie można atakować przeciwnika, do rozwoju własnego państwa i blokady dostaw wroga z Home City. Istnieje jeszcze jej odmiana Treaty-No Blockade, w której brak możliwości dokonywania wspomnianych blokad. Ostatni nowy tryb to King of the Hill – przez określony czas należy utrzymać fort pod ciężkim ostrzałem przeciwnika. Trzeba przyznać, że The Asian Dynasties to udany dodatek, jednak najlepiej sprawdzi się on w multi. Niestety kampania autorom nie wyszła... ■ **MASTERMIND**





Wybuchy i demolka [illegible] nadal [illegible] oko

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Znany interfejs, standardowa obsługa
- − Długi czas save'a

GRAFIKA
- + Bitwy morskie, eksplozje, barwy
- − Silniczek już się starzeje

DŹWIĘK
- + Komendy w oryginalnych językach, efekty specjalne
- − Nie stwierdzono

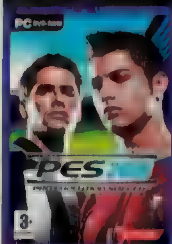
ŻYWOTNOŚĆ
- + Nowe tryby multi, nowe nacje
- − Krótka kampania

OGÓLNIE Dodatek, który tym razem spo[illegible] w multi. [illegible] mogą sobie odpuścić, [illegible] muszą



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
CD Projekt

PRODUCENT
Konami

WYDAWCA
Konami

WERSJA JĘZYKOWA
Angielska

CENA
129,90 zł

INTERNET
www.pes2008.net

WYMAGANIA
PIV 1,4 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB

ONLINE
Tak

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Jak co roku kolejne odsłony Fify i PES stają do boju o miano najlepszej wirtualnej piłki nożnej

Były momenty, gdy wydawało się, że seria Fifa może podjąć równą walkę z flagowym produktem Konami. Ale w tym roku EA dostało zadyszki i zwolniło tempo, zaś twórcy PES wręcz przeciwnie – wrzucili szósty bieg i zostawili konkurencję w tyle. Zwłaszcza w pewnych aspektach.

CI WSPANIALI WIDZOWIE

Od lat w każdej piłkarskiej grze, jaką widziałem, strasznie denerwowali mnie kibice, których programiści traktowali po macoszemu. Wkładano wielki wysiłek, by jak najwierniej odwzorować stadiony, twarze piłkarzy oraz ich ruchy. Jednak nieważne, jak ładna była grafika, widzowie zawsze stanowili kupę kolorowych, falujących pikseli. Trwało to latami i w końcu zupełnie straciłem nadzieję, że kiedyś to się zmieni. A jednak! W PES 2008 wyraźnie widać każdego pojedynczego widza, zaś na powtórkach zobaczymy, że po strzeleniu bramki ludzie zrywają się ze swoich miejsc i... zaczynają machać szalikami! Wcześniej coś takiego było nie do pomyślenia! Teoretycznie to tylko detal, ale moim zdaniem dość istotny. Odpalcie Fifę 08 i poobserwujcie publiczność na stadionie, a zobaczycie sami, jak wielka



Nie wyszło głową i nogą, to może po dobroci się uda. Samuel Eto w trakcie dialogu z futbolówką



„W PES 2008 WYRAŹNIE WIDAĆ KAŻDEGO POJEDYNCZEGO WIDZA, ZAŚ NA POWTÓRKACH ZOBACZYMY, ŻE PO STRZELENIU BRAMKI LUDZIE ZRYWAJĄ SIĘ ZE SWOICH MIEJSC I... ZACZYNAJĄ MACHAĆ SZALIKAMI! WCZEŚNIEJ COŚ TAKIEGO BYŁO NIE DO POMYŚLENIA!"

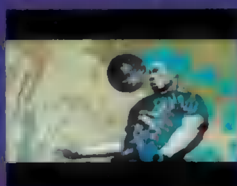
jest różnica między tymi dwiema grami. Zresztą nie tylko w tym aspekcie, bo jeśli chodzi o oprawę graficzną, PES 2008 okazuje się bezkonkurencyjny. Pod każdym względem: fajne powtórki akcji, dopracowany oraz realistyczny wygląd piłkarzy, doskonała animacja ich ruchów – wszystko prezentuje się tu o wiele lepiej niż w Fifie 08. I co ważne, gra wygląda bardzo ładnie nawet wtedy, gdy obserwujemy mecz z ustawionej dość wysoko nad boiskiem kamery, a nie tylko na powtórkach,

DETALE

- 5 poziomów trudności
- 5 trybów gry
- 57 reprezentacji narodowych
- 15 stadionów
- 59 utworów muzycznych

DODATKOWE ATRAKCJE

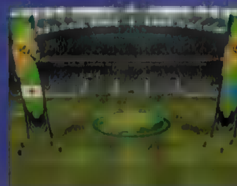
PES 2008 to gra rozbudowana i oferująca moc atrakcji. Z braku miejsca nie o wszystkich udało się powiedzieć w recenzji. Poniżej zobaczycie, czym jeszcze może pochwalić się najnowsza odsłona serii.



Przez pierwszych kilka sekund intro wydaje się wręcz brzydkie, lecz gdy piłkarze z kolorowymi bąbelkami zamiast włosów zaczynają swoje czary z piłką, patrzymy urzeczeni. Brawa za fajny i oryginalny pomysł!



Nowy PES to bardzo widowiskowa gra. Piłkarze nie tylko starają się strzelić bramkę, ale także chcą to zrobić w jak najlepszym stylu. Tutaj zawodnik zamiast po prostu zdobyć bramkę główką, zdecydował się na przewrotkę, strzelając pięknego gola.



Wszystkie ważniejsze mecze mają specjalną oprawę, która najlepiej świadczy o tym, jak ważne spotkanie rozgrywamy. Wszystkie przedmeczowe wstawki i filmiki stoją na naprawdę wysokim poziomie.



Choć pochodzili z przeciwnych drużyn walczących o Euro 2008, In była miłość od pierwszego wejrzenia

jak ma to miejsce w przypadku tytułu EA. Miło zaskoczył mnie fakt, że kilku pojawiających się w grze polskich piłkarzy (np. Krzynówek, Żurawski) jest w miarę podobnych do swoich rzeczywistych odpowiedników.

RADOŚĆ Z GRY

Wraz z lepszymi animacjami ruchów piłkarzy pojawiła się bardziej realistyczna i naturalna fizyka lotu piłki. Futbolówka nie klei się do nogi i potrafi uciec zawodnikom, gdy ci próbują przyjąć ją po silnym podaniu. Piłka nie chodzi jak po sznurku i po wciśnięciu podania nie leci po z góry ustalonym torze. Niby mieliśmy to w poprzednich wersjach, ale dopiero w recenzowanym tytule widać wyraźnie, że to nie tylko pusty slogan reklamowy. W Fifie 08 zawodnicy kopiący futbolówkę wyglądają, jakby ktoś ich do tego zmuszał. Natomiast w PES



2008 piłkarze robią to z naturalnym wdziękiem i gracją ludzi czerpiących radość z gry w piłkę. Z pewnością wiele osób ucieszy, że gra okazuje się łatwiejsza od poprzedniej części. Widać to dobrze na poziomie Regular (trzeci z pięciu), gdzie strzelenie bramki nie jest już tak trudne. W końcu pomyślano o mniej doświadczonych graczach i postawiono na troszkę bardziej arcade'owy charakter rozgrywki.

INTELIGENTNA ROZGRYWKA

Pora powiedzieć kilka słów o sztucznej inteligencji zawodników oraz sędziów. Zacznę od arbitrów, z którymi wiąże się kolejne bardzo pozytywne zaskoczenie. W trakcie jednego z meczów odebrałem przeciwnikowi piłkę w polu karnym. Niestety, ten przewrócił się, a sędzia od razu zagwizdał. I gdy przygotowywałem się do obrony rzutu karnego, arbiter podbiegł do napastnika, a następnie... pokazał mu żółtą kartkę za symulowanie! Nigdy nie pomyślałbym, że doczekam czegoś takiego w grze komputerowej! Jeśli chodzi o inteligen-

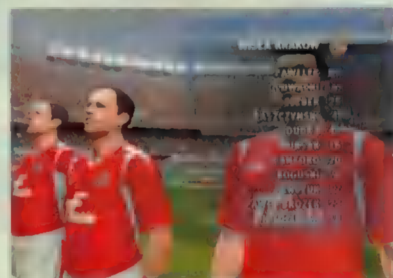


cję przeciwników, to zależy ona od poziomu trudności. Rewolucją w tym aspekcie miał stać się system Teamvision. Twórcy obiecywali, że w PES 2008 komputer będzie na bieżąco modyfikował swój styl gry, dostosowując się do naszego, i zmieniał w zależności od potrzeb taktykę. Z pewnością uczyniono krok w dobrą stronę, lecz w praktyce nie wypada to jeszcze zbyt przekonywująco. Widać pewne przebłyski, na przykład gdy zaczniemy grać szybko z pierwszej piłki, komputer zrobi to samo, nadając meczowi zawrotne tempo. Jednak dotyczy to wyłącznie drużyn o podobnym poziomie umiejętności. W spotkaniach gigantów (np.: Barcelona, Real, Milan) z o wiele słabszymi drużynami nie odczujemy działania systemu Teamvision.



I TYLKO LICENCJI BRAK

Gra jest realistyczna, wciągająca i dostarcza mnóstwo radości. Ogromny w tym udział takich czynników jak np. fakt, że gdy „zamkniemy" rywala na jego połowie, ten zacznie się gubić, a naszym piłkarzom, „niesionym na fali", wszystko będzie wychodzić. Zupełnie jak podczas prawdziwych meczów. Bardzo liczą się też detale nadające grze „duszę". Miło popatrzeć, jak zawodnicy biją sobie



nawzajem brawo, dziękując za ładne podanie, machają rękami, pokazując sędziemu, kto po wyjściu piłki na aut powinien wznowić grę, lub kłócą się z arbitrem. Jednak gra piłkarska to nie tylko rozgrywanie meczów. W kwestii licencji PES 2008 dostaje cięgi od Fify 08. Z rodzimych znajdziemy w produkcji Konami tylko reprezentację Polski i Wisłę Kraków. Produkt EA oferuje Orange Ekstraklasę oraz zespoły z 29-ciu innych lig, zaś w PES 2008 w lidze angielskiej zamiast Manchester United znajduje się Man Red. Choć mamy tu trochę znanych licencjonowanych drużyn, to wciąż kropla w morzu potrzeb. No i tryb Master League (zostajemy menadżerem drużyny, z którą mamy wygrać Ligę Mistrzów) jest mniej rozbudowany niż tryb Kariery w Fifie 08. Mówię o tym, by pokazać, że PES 2008 nie jest doskonała i ma pewne braki. Jednak są to tylko małe niedociągnięcia, które zostały nam z nawiązką zrekompensowane. ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Prawie wszystko, co składa się na tę grę
- ⊖ Brak licencji, tryb Master League mało rozbudowany

GRAFIKA
- ⊕ Dopieszczone modele piłkarzy, ich animacje, widzowie...
- ⊖ Brak

DŹWIĘK
- ⊕ Aż 59 zróżnicowanych utworów muzycznych
- ⊖ Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Wciągająca gra, gwarantuje zabawę na długie tygodnie
- ⊖ Brak

OGÓLNIE Pro Evolution Soccer rządzi! Najnowsza odsłona serii jest o klasę lepsza od konkurencyjnej Fify 08



PREMIERA JUŻ JEST

INFO

[illegible]
[illegible]
[illegible]
Saber Interac[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] JĘZYKOWA
[illegible]
[illegible]
[illegible]
INTERNET
www.[illegible]
com
[illegible]
[illegible] Gl[illegible]
[illegible] kar[illegible]
128 MB
[illegible]

TIMESHIFT

Twórcy TimeShift zachęcają do kreatywności i myślenia w czterech wymiarach. Takie „niekonwencjonalne" podejście to gwarancja świetnej rozrywki

Słowo „niekonwencjonalne" zostało ujęte w cudzysłów, bo mieliśmy już wiele gier pozwalających manipulować czasem i wykorzystywać go do swoich potrzeb. Ale dotychczas nie mogliśmy robić tego w tak dużym stopniu.

ZWOOOOOLNIJ

Tak naprawdę głównym bohaterem TimeShift jest prototypowy pancerz bojowy, pozwalający zakrzywiać czasoprzestrzeń. Twórcy nazwali go SSAM (skrót od Strategic Systems for Adaptable Metacognition) i obdarzyli sztuczną inteligencją. Dzięki temu nie tylko „pobawimy się" czasem, ale zostaniemy również ostrzeżeni przed czyhającym w pobliżu niebezpieczeństwem. Może się nim okazać pociąg wyjeżdżający zza zakrętu lub rozpędzony samochód, zamierzający staranować wieżę, na której stoimy. Otrzymawszy informację o zbliżającym się zagrożeniu, możemy nagiąć czas do swoich potrzeb i przeżyć sytuacje, z których nikt inny nie wyszedłby żywy. Do wyboru są trzy możliwości: spowolnienie czasu, całkowite zatrzymanie lub przewinięcie go do tyłu i danie sobie tak zwanej drugiej szansy. TimeShift stanowi strzelaninę FPP, a zdolności te mają przede wszystkim zastosowanie bojowe. Są one ■ tyle istotne, że prawie zawsze walczymy z kilkoma przeciwnikami naraz i zakrzywianie czasoprzestrzeni to nasza jedyna szansa na zwycięstwo. Pod waszymi nogami właśnie wylądował granat? Nie martwcie się, wystarczy zatrzymać czas i odejść spokojnie w bezpieczne miejsce. Oczywiście, oprócz tak trywialnych sposobów obrony, manipulacja czasem otwiera przed nami masę wyrafinowanych metod eliminowania przeciwników. Odkrywanie tych sposobów to jedna z największych atrakcji gry. Ktoś chce cisnąć w was granatem? Spowolnijcie upływające sekundy i strzelcie mu w ręce. Delikwent wypuści granat, którym sam się zabije.


Dzięki opcji zwalniania lub zatrzymywania czasu nie straszne nam żadne pułapki, przeszkody i zagadki do rozwiązania







Napastnicy stanęli w jednej linii? Świetnie, możemy „spauzować" rozgrywkę, podbiec do pierwszego i wpakować w niego serię z shotguna. Gdy czas zacznie biec normalnie, ciało martwego wroga poleci z wielkim impetem na stojącego z tyłu oponenta. Już rozumiecie, o co chodzi w tej zabawie?

DETALE

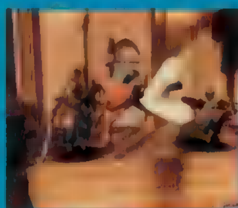
- 24 misje
- 3 tryby manipulowania czasem
- 3 poziomy trudności
- [illegible]

ZABAWY Z CZASEM

Twórcy gier już jakiś czas temu wpadli na pomysł, by pozwolić nam manipulować czasem. Poniżej przedstawiamy subiektywny ranking tytułów, które swoją oryginalność zawdzięczają możliwości zakrzywiania czasoprzestrzeni.



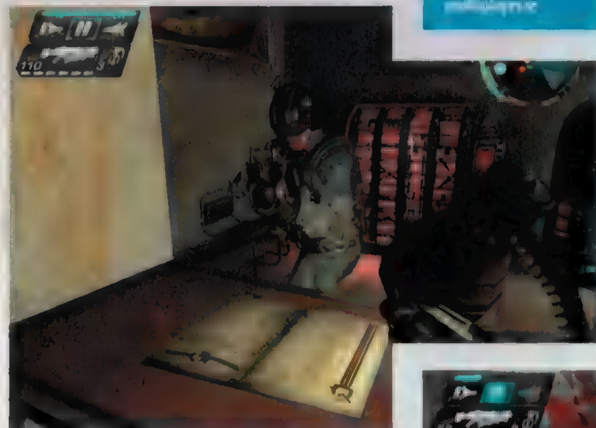
[illegible]



[illegible]



[illegible]



I ZATRZYMAJ WSZYSTKO!

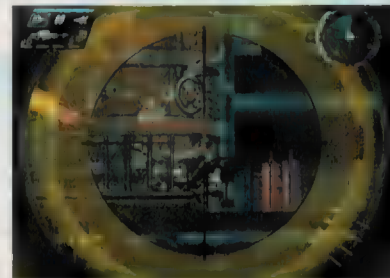
Dotychczas nie powiedziałem słowa o fabule, bo w TimeShift potraktowano ją po macoszemu. Niby mamy tu podróże w czasie, alternatywny świat inspirowany twórczością Orwella, bezlitosnego tyrana, zbuntowanego naukowca, itp., ale całość nie wciąga. Zapewne dlatego, że historię poznajemy w kilkusekundowych (sic!) i niechronologicznych przerywnikach, pojawiających się między kolejnymi misjami. Widać programiści doszli do wniosku, iż rozgrywka (a raczej walka) jest na tyle wciągająca i emocjonująca, że nie muszą się martwić o dopieszczanie fabuły. I mieli rację! Przecież w niewielu strzelankach regularnie toczymy potyczki z tyloma przeciwnikami naraz. Warto dodać, że możliwości manipulowania czasem ogranicza pasek energii. Gdy ta się skończy, trzeba znaleźć bezpieczne schronienie i poczekać chwilę, aż moc pancerza zostanie zregenerowana. Co do samych wrogów, to tych jest kilka rodzajów, a potyczki z oponentami wyposażonymi w podobne, przyspieszające ruchy, pancerze potrafią dać niezłego kopa adrenaliny. Niestety, sztuczna inteligencja przeciwników nie należy do najlepszych. Czasem wystarczy zaczaić się za rogiem i poczekać, a wrogowie będą po kolei pchać się nam pod lufę. Jest to trochę zaskakujące, gdyż inteligencja naszego pancerza stoi na o wiele wyższym poziomie. Otóż zamiast osobiście wybierać, jaką moc uruchomić, wystarczy wcisnąć klawisz F i zdać się na decyzję pancerza – aktywującego najkorzystniejszą w danej sytuacji opcję. Na przykład gdy skończy się amunicja w magazynku, wybór padnie na zatrzymanie czasu, aby spokojnie przeładować broń. Ten inteligentny system zdecydowanie podnosi grywalność. Obniża ją za to fakt, że naraz można mieć tylko trzy sztuki broni (nie licząc granatów). Choć nie jest to rozwiązanie zbyt częste w shooterach, można się do niego przyzwyczaić. Na koniec kilka słów o grafice. Gra wychodzi również na Xboxa 360 oraz PS3 i jako jedna z pierwszych na rynku wykorzystuje najnowszy model (wersja 4.5) enginu Havok. Tak więc – jak zapewne sami się domyślacie – oprawa wizualna stoi na najwyższym poziomie i można o niej mówić tylko w superlatywach. Podsumowując, TimeShift nie jest produkcją tak oryginalną jak np. BioShock. Jednak ogromna frajda, jaką daje zabawa i emocjonujące potyczki, w których mamy tak duże możliwości, sprawia, że po recenzowany tytuł powinni sięgnąć wszyscy fani strzelanek. ■ **PAMP**

Jak widać na załączonym obrazku, manipulowanie czasem to strasznie brudna robota...



„PROGRAMIŚCI DOSZLI DO WNIOSKU, ŻE ROZGRYWKA (A RACZEJ WALKA) JEST NA TYLE WCIĄGAJĄCA I EMOCJONUJĄCA, ŻE NIE MUSZĄ SIĘ MARTWIĆ O DOPIESZCZANIE FABUŁY. I MIELI RACJĘ!"







WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Manipulowanie czasem, ekscytujące i fajne potyczki
- − Szwankująca sztuczna inteligencja wrogów

GRAFIKA
- + Wypasiona grafika z konsol nowej generacji
- − Gra „tnie się" nawet na lepszej konfiguracji niż zalecana

DŹWIĘK
- + Wyraźne odgłosy broni, wybuchów i pola walki
- − Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- + Rozbudowany tryb dla jednego gracza + multiplayer
- − Trzy poziomy trudności, a na "średnim" gra jest łatwa

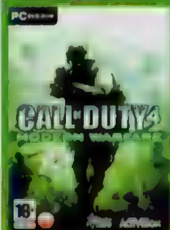
OGÓLNIE [illegible] ka z możliwością manipulowania czasem, co ogromnie [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
[illegible]

Call of Duty 4: Modern Warfare zrywa z II-wojenną tradycją i zabiera nas na współczesne pole walki. Sprawdziliśmy dla was, czy nadal utrzymuje ducha serii

Seria Call of Duty zdobyła już zasłużone miejsce na półce z naszymi grami. Jak żadna inna oferowała iście filmową akcję, w której osobiście bierzemy udział, co w prostej linii przekładało się na ponadprzeciętną grywalność.

Z drugiej strony, od pierwszej części mieliśmy do czynienia z wszędobylskimi skryptami, które wielu graczom mogły przeszkadzać. W zasadzie MW idzie w tym względzie dokładnie po śladach wielkich poprzedników. Nie zostawia więc choćby odrobiny miejsca na inwencję, ale za to wgniata w fotel intensywnością piętrzonych przed nami wydarzeń z siłą stutonowego odważnika.



„MODERN WARFARE NIE ZOSTAWIA CHOĆBY ODROBINY MIEJSCA NA INWENCJĘ, ALE ZA TO WGNIATA W FOTEL"



Jako przykład podamy fragment jednej z misji. Musimy z karabinu snajperskiego ustrzelić pewnego terrorystę. W pełnym kamuflażu posuwamy się niczym duch za naszym przewodnikiem. Patrolujących okolicę żołnierzy zdejmujemy ze snajperki, ale wpadamy w zasadzkę. Po polu, którym idziemy, sunie batalion piechoty i czołgi. Z głową w trawie i zduszonym oddechem musimy ich wymijać, widząc przed nosem czubki żołnierskich butów. Gdy uda nam się przejść, wpadamy na plac pełen złomu. Po chwili rozpoczyna się szaleńczy bieg od osłony do osłony, czołgamy się pod ciężarówkami, zdejmujemy snajpera z wieży, ostrożnie obchodzimy podejrzliwie zachowującego się psa, potem z dachu obserwujemy dostawę broni i w końcu zdejmujemy (uwzględniając np. siłę wiatru) rzeczonego terrorystę. Na tym wcale jednak nie koniec! Rozpoczyna się dramatyczna ucieczka przed siepaczami wroga,



a nawet ich helikopterem. Rannego w akcji przewodnika musimy wziąć na plecy i nieść. W strefie ratunkowej musimy zaminować okolicę i ostrzeliwać się do czasu przybycia posiłków. Ten opis z pewnością da wszystkim obraz niesamowitej dynamiki, zmienności zadań i po prostu atrakcyjności zabawy.

MW rządzi na wszystkich frontach, a gra po prostu nie ma sobie równych. Awaryjne lądowania helikopterów, utrzymywanie

pozycji pod naporem nieprzyjacielskiego ognia, szarże na stanowiska artylerii oraz przemykanie korytarzami w poszukiwaniu snajperów. W tej grze znajdziemy wszystko. Tempo akcji jest tak podkręcone, że można nieomal dostać zawału. Gnamy na złamanie karku praktycznie non stop, wykonując cele cząstkowe misji, które zmieniają się z minuty na minutę.

Gra daje wycisk również naszym kartom graficznym. Wyobraźcie sobie, że widać w niej nawet... drobinki kurzu wirujące w powietrzu, i to w słabo oświetlonych pomieszczeniach. Mało? Dodajmy zatem, że zachwyca animacja komandosów, spektakularne wybuchy, walące się konstrukcje oraz pękające od bomb budynki. Bezbłędnie oddano efekty cząsteczkowe, takie jak: dymy, ogień, mgła

DYNAMICZNIE I INTRYGUJĄCO





Call of Duty 4: Modern Warfare jak żadna inna gra stawia na dynamiczne i zróżnicowane misje. W czasie kampanii wykonamy nocne zadania, w których przyda się noktowizor, będziemy przemykali niczym duchy w pełnym kamuflażu albo użyjemy pokładowych karabinów maszynowych i postrzelamy do uzbrojonych w rakietnice przeciwlotnicze terrorystów. To zaledwie cząstka z tego, co nas czeka...

DETALE

- 5 aktów kampanii
- Ponad 70 modeli wszystkich broni
- 24 misje
- 15 (10) trybów multi
- 5 klas





Z tego budynku trzeba uciekać czymprędzej...

6-7 godzin. To jednak mało, troszeczkę mało... Sprawę uratować powinien multi, ale w czasie testów nie dało się go jeszcze wnikliwie przetestować. Suma sumarum gra jest jednak warta każdej wydanej na nią złotówki. Dynamika starć tłocząca w żyły adrenalinę, epickie pomysły na cele misji, przywodzące na myśl hollywoodzkie superprodukcje, oraz genialna jak na dzisiejsze czasy oprawa graficzna sprawiają, że mamy do czynienia z tytułem bardzo zacnym. Gdyby jeszcze ta kampania była dłuższa, dalibyśmy z pewnością sześć gwiazdek! Uwaga, jeśli kupiliście już COD 4: MW, warto zajrzeć na http://www.cod4.pl gdzie znajdziecie najnowsze informacje o usprawnieniach, łatkach, modach, a także artykuły i opisy wielu składników gry.

■ MASTERMIND

„ZACHWYCA ANIMACJA KOMANDOSÓW, SPEKTAKULARNE WYBUCHY..."

nad wodą, światłocienie... Świetne są również lokacje: klimatyczne okolice Czarnobyla (coś się temat trendy zrobił strasznie), mroczne korytarze tonącego tankowca, jaskrawe biura pewnej stacji telewizyjnej, duszne ulice arabskich miasteczek, i wiele innych. Genialnie odwzorowano także komandosów oraz naszych przeciwników – i to zarówno jeśli chodzi o animację, jak i detale mundurów. Niemal każdy osobnik jest inaczej ubrany i nosi inny sprzęt. Aż przyjemnie ogląda się mundury poległych (?!), zważywszy na to, iż widać na nich noże, granaty ręczne, radia, torby na pasie, manierki, czapki, kamizelki, a nawet różny typ uzbrojenia w zmiennych konfiguracjach. Również muzyka świetnie buduje filmowy dramatyzm misji. Jest dynamiczna i dostosowana do zachodzących na ekranie zdarzeń, a komandosi na bieżąco informują o podejmowanych przez siebie czynnościach.





Jeden z dramatyczniejszych momentów. Leżymy w trawie i modlimy się, żeby nas nie dojrzano...









Szkoda tylko, że grę otrzymujemy w kinowej wersji. Gdyby jeszcze z głośników dochodziły polskie komendy, to by było rewelacyjnie. Teraz słów kilka o wadach. Tak naprawdę to nie ma ich wiele. Dość poważną stanowi, oczywiście, liniowość oraz oskryptowanie, ale... Zważywszy na megagrywalność całości, w zasadzie można przymknąć na to oko. Po pierwsze seria zdążyła nas już do tego przyzwyczaić, a po drugie wpływu na pozytywne odczucia grających owa liniowość nie ma żadnego. Po prostu akcja okazuje się tak dynamiczna, że brak czasu na krajoznawcze wycieczki.

Drugi zarzut, już nieco poważniejszy (i za niego właśnie odejmujemy pół gwiazdki), tyczy się długości. Nie ma się co czarować, bo gra jest krótka. Kto wie, czy nie najkrótsza z całej serii. Do przejścia kampanii na średnim poziomie trudności, bez popełniania poważnych błędów, wystarczy

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- \+ Potężne emocje, filmowość, doskonały autozapis
- − Nie stwierdzono - po raz pierwszy!

GRAFIKA
- \+ Eksplozje, animacje postaci, lokacje, no wszystko!
- − Nie stwierdzono - po raz drugi!

DŹWIĘK
- \+ Całość jest genialna!
- − Nie stwierdzono - po raz trzeci!

ŻYWOTNOŚĆ
- \+ Do takiej gry chce się wracać, multi
- − Krótka kampania

OGÓLNIE Nowa odsłona Call of Duty trzyma niezwykle wysoki poziom swych poprzedniczek. To gra niemal doskonała...



DETALE
- 110 nowych jednostek
- Po 6 nowych jednostek dla starych frakcji
- 1 nowa frakcja
- 6 misji w kampanii

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
Gas Powered Games
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA [illegible]
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
[illegible]

SUPREME COMMANDER: W OBLICZU WROGA

Dodatek do popularnego SupComa wjechał do sklepów. Sprawdźmy, co takiego oferuje fanom oraz czy nada się dla nowicjuszy

Nowa grywalna nacja, zmieniony interfejs, całkowicie nowy balans sił dla frakcji, nowe procedury dla jednostek latających, tańsze jednostki eksperymentalne – na takie m.in. zmiany pokusili się twórcy z Gas Powered Games. Robi wrażenie, nieprawdaż? Robi tym bardziej, gdy w czasie zabawy okazuje się, że to, co dotychczas wydawało się ogromne, jest teraz przeogromne!

Fabuła dodatku kontynuuje wątki z poprzedniej części. Kto doczekał do napisów końcowych, ten wie, że ostatnim rzutem na taśmę zasygnalizowano, iż po zakończonej wojnie między Zjednoczoną Federacją Ziemi, Aeonami i Cybrianami nadciągnie kolejny kataklizm. I faktycznie, Ziemię zaatakowała nacja zwana Seraphim. Ostatnim bastionem wolności staje się Fort Clarke, na którego inwazję musimy odeprzeć. Choć początkowo Aeoni wydają się pokładać w Seraphimach nadzieję, szybko odkrywają, że to brutalni najeźdźcy, którzy chcą całkowicie wytrzebić populację. W obliczu zagłady dochodzi do zawarcia paktu pomiędzy dotychczasowymi wrogami. Od teraz ramię w ramię (w czasie każdej misji) będą się starać przywrócić ład i porządek w uniwersum. Całość została opowiedziana w bardzo obszernych sześciu misjach, które dzielą krótkie filmiki. Tutaj jednak pojawia się pewien mankament. Otóż w kampanii NIE GRAMY Seraphimami. Ponieważ dotychczasowe trzy frakcje są teraz w jednym teamie, na początku wybieramy tę, którą chcemy pokierować, i odwołania od tej decyzji nie ma. Z drugiej strony, po zakończeniu kampanii można zacząć jeszcze raz i wraz z innym stronnictwem zgłębiać niuanse zadań alternatywnych – różnych dla trzech sojuszniczych nacji. Jednak w sumie pomysł na łączoną kampanię BEZ nowej frakcji uważamy za zaskakujący... Gracze z pewnością chcieliby nacieszyć się nowymi wojskami, a tak mogą to uczynić jedynie w pojedynczych misjach lub trybie multi. Same misje są rozbudowane, a w czasie jednej kilkukrotnie uzyskujemy dostęp do kolejnych obszarów. Średnio na jednej mapie gra się jedną lub dwie godziny (choć są i dłuższe, a ponadto zależy to od poziomu trudności). Wśród zadań czekają na nas: niszczenie struktur wroga, dawanie wsparcia sojusznikom, uwalnianie jeńców, podkładanie wirusów do baz przeciwnika, oraz wiele innych. Co ciekawe, wydarzenia na mapie okazują się niezwykle dynamiczne, bo kiedy my zaczynamy rozbudowywać bazę, zazwyczaj sojusznik odpiera już ataki lub sam atakuje Seraphimów. Urozmaicone są również tereny działań: od wypalonych słońcem piasków pustyni po lodowe skorupy arktycznych miejscówek. W czasie zabawy stoczymy wielkie bitwy morskie, dokonamy najazdów na wrogie bazy lub będziemy się bronić przed zalewającymi ekran jednostkami przeciwnika. Teraz słów kilka o nowej nacji. Ma ona do dyspozycji piekielnie silne lotnictwo i flotę oraz niezwykle ciekawe jednostki specjalne. Do tych ostatnich


Ythotha w akcji. Ten megabot jest wielki jak słoń i piekielnie niebezpieczny

„NACJA SERAPHIM MA CIEKAWE JEDNOSTKI SPECJALNE: WYRZUTNIĘ RAKIETOWĄ YOLONA OSS, BOMBOWCA AHWASSA ORAZ BOTA YTHOTHA"

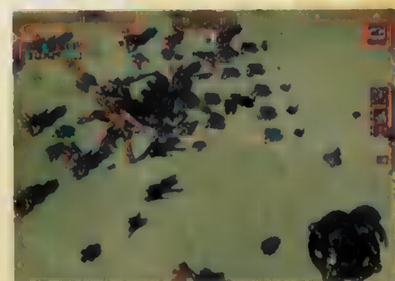




zaliczają się: wyrzutnia rakietowa Yolona Oss, bombowiec Ahwassa, jak również ofensywny i szybki, ■ przy tym przeogromny, bot Ythotha. Wszystkie są bardzo wytrzymałe, śmiercionośne na placu boju, a do tego ich działanie prezentuje się niezwykle widowiskowo. Dla przykładu: Ahwassa wygląda jak futurystyczny pistolet, a uzbrojony jest w ładunki o mocy 1100 HP oraz trzy działka do niszczenia celów powietrznych i naziemnych. Olbrzym

„W CZASIE ZABAWY STOCZYMY WIELKIE BITWY MORSKIE, DOKONAMY NAJAZDÓW NA WROGIE BAZY LUB BĘDZIEMY SIĘ BRONIĆ"

dosłownie strąca w ciągu sekund inne, mniejsze jednostki, a zrzucona przez niego bomba równa z ziemią niewielką bazę oraz Cybran i Aeon ACU (ZFZ ACU przetrzyma, bo ma 12000 HP). Także pozostałe nacje otrzymały po sześć nowych jednostek każda. Dla przykładu: grając ZFZ, zbudować można masywnego i silnie opancerzonego bota Percivala, który – choć powolny – stanowi doskonałe zabezpieczenie bazy. Jest on odrobinę podobny do Titana, lecz z tą różnicą, że potrafi również poruszać się po wodzie. Na uwagę zasługuje też Continental – ogromny transporter, zdolny przewieść aż 28 małych jednostek. Aeonowie uzyskali natomiast Sprite Strikera – szybkiego bota-snajpera, doskonałego do niszczenia cennych struktur i jednostek, oraz Paragon – generator energii, który sprawia, że nigdy jej nie zabraknie. Sporych zmian doczekał się interfejs. Panele i przyciski są teraz bardziej kolorowe i wyraziste, przez co całość stała się przejrzystsza i łatwiejsza do opanowania dla nowych graczy. Oczywiście pewnym mankamentem dla nowicjuszy będzie poziom trudności, bo komputer nawet na easy gra jak z nut. Jednak w sumie dodatek do SupComa powinien przypaść do gustu zarówno weteranom, jak i nowicjuszom. Ci pierwsi docenią nowy balans rozgrywki, spowodowany dostępem do nowej nacji, drugim z pewnością spodoba się niesamowity rozmach, z jakim grę przygotowano, oraz zmiany w dotychczasowych frakcjach (jest ich dużo, ale ■ uwagi na niewielką ilość miejsca nie sposób ■ wszystkim napisać). A na koniec jeszcze jedna informacja. Po testach powiedzieć można, że dodatek jest lepiej zoptymalizowany niż podstawka. Na identycznej konfiguracji nie zacina się i chodzi płynnie nawet przy największych bitwach.



■ MASTERMIND

WERDYKT

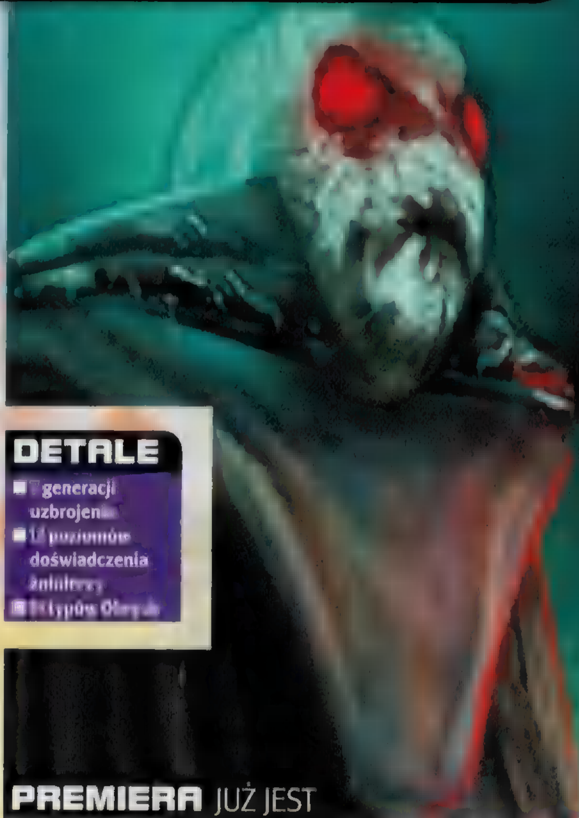
GRYWALNOŚĆ
- Ogromne mapy, zróżnicowane zadania, sporo zmian
- Brak Seraphimów w kampanii

GRAFIKA
- Poprawione tekstury, nowy interfejs, zoom, eksplozje
- Brak

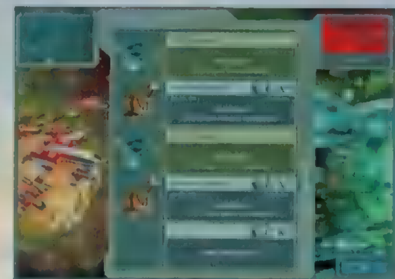
DŹWIĘK
- Jednostki, wybuchy, głosy postaci
- Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- Przeogromne mapy, kampania dla trzech stron, multi
- Tylko sześć misji ■ kampanii

OGÓLNIE Mimo drobnych błędów udany dodatek. Wprowadza nową frakcję, tony jednostek oraz usprawnień gameplaya









DETALE
- [illegible] generacji uzbrojenia
- [illegible] poziomów doświadczenia [illegible]
- [illegible]

PREMIERA JUŻ JEST

UFO: EXTRATERRESTIALS

Ładnych parę lat temu grupa fanów serii X-COM zaczęła tworzyć amatorski projekt

INFO

DYSTRYBUCJA
Cenega Poland
PRODUCENT
Chaos Concept
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
www.ufo-extraterrestrials.com
WYMAGANIA
[illegible] MB RAM, karta [illegible] MB
ONLINE
Nie

Gra miała być dostępna za darmo i oferować złożoną rozgrywkę. Stało się inaczej. Za UFO: Extraterrestials trzeba zapłacić, a sam produkt jest ubogi, tandetny, wtórny i irytujący.

Oczywiście – jak każdy produkt – nowe UFO posiada też pewne zalety. Grę stworzyli fani X-COM, co widać niemal na każdym kroku. Dzięki temu wiele elementów wywoła u starszych graczy sentymentalne rozczulenie, gdy po raz kolejny będą mogli zacząć eksterminować Obcych w starym stylu. Przede wszystkim zachowano podział na warstwę strategiczną (geosferę) i taktyczną, rozgrywaną w turach, a wszelkie informacje o Obcych, technologiach i sprzęcie znajdują się w Ufopedii. Do starego podkładu muzycznego dodano sampli, dopisano też więcej utworów w analogicznym do dawnego klimacie. To w zasadzie najważniejsze zalety. Dlaczego odnoszą się one do niezmienionych elementów? Cóż, pierwsze UFO ma średnią ocen 97%, więc to musiało wyjść grze na dobre...

PUŁKOWNICY I DEKOWNICY

Na starcie mamy grupę żołdaków, którym przyjdzie wielokrotnie i zuchwale kopać Obcych po tyłkach. Jak to w grach bywa, mimo że ekipa należy ponoć do elitarnego oddziału, na starcie nie prezentuje jednak sobą niczego. Muszą złapać doświadczenie i awansować, by do czegoś się nadawać. Żołnierzy nie da się rekrutować, co miesiąc przybywa kolejny. O rany jest łatwo, więc twórcy zdecydowali się na dziwne posunięcie: uczynili wojaków nieśmiertelnymi. Nikt nie umiera, tylko jest wyłączony z akcji (i z życia na kilka tygodni hospitalizacji). Non stop mamy więc uszczuplone siły, a sporadycznym nowym rekrutem tego się nie załata. Obcy wciąż się bowiem rozwijają, trzeba na nich coraz lepszej broni i coraz lepszych pancerzy. Tych zaś może używać tylko ktoś o rozwiniętym współczynniku Siła, więc aby mieć w ogóle szansę zabijać wroga trzeba... zabijać wroga? Dlatego też pod koniec gry nasze wojska składają się z kilku wysokich rangą oficerów latających na misje i bandy bezużytecznych dekowników.

POLE BITEWNE: ESPERANZA

Akcja gry toczy się na ziemskiej kolonii. Fabuła nie istnieje – co innego mówi informacja na pudełku, co innego wstęp w instrukcji, co innego filmowe intro. Nic się nie trzyma kupy, do tego osoba pisząca opisy w Ufopedii nie widziała chyba gry na oczy. Gdy czytamy, iż pewien bardzo silny pojazd wroga jest tak potężny, że tylko przewaga liczebna zapewni nam zwycięstwo, turlamy się ze śmiechu. Na najlepszym transportowcu możemy zmieścić 2 wozy bojowe i 10 piechurów. Na polu taktycznym wspomniany pojazd występuje w ilości 5-6 sztuk, z towarzyszeniem 6-10 najmocniejszych piechurów wroga. Pancerze nie zdają się niemal na nic, bo non stop wojna eskaluje do poziomu one shot – one kill. Czyli kto strzeli pierwszy, zabija przeciwnika na miejscu. A wróg ma lepsze pole widzenia niż my. Na dodatek w ilościach półhurtowych czeka na nas przed pochylnią transportowca – z zarezerwowanymi punktami akcji (mechanizm pozwalający na oddanie strzałów w turze przeciwnika).

DEFICYT BUDŻETOWY

Jedyną metodą, by nasze siły zarabiały na siebie, jest latanie na akcje bojowe. Produkcja broni w warsztatach (po wliczeniu kosztów siły roboczej) kosztuje więcej, niż wynosi cena gotowego produktu na rynku. Do tego laboratoria i warsztaty można budować jedynie w głównej bazie – pozostałe mogą mieścić tylko hangary dla myśliwców, systemy wykrywania i obrony. Niby za taki outpost dostajemy dotację, ale jego wybudowanie to spory wydatek, a i zysk jest mniejszy od kosztów utrzymania. Zaś potem i tak budujemy wielki statek i lecimy na Ziemię z odsieczą.

Wad jest więcej, a miejsca mało, więc wymienimy ważniejsze w skrócie telegraficznym. Badziewie AI (tylko dzięki temu mamy szanse). Losowe generowanie ras Obcych w misjach (zero dostosowywania taktyki). Żołnierze pudłujący o 90 stopni, zabijając kumpla w szeregu. Brak skrótów klawiszowych. No i grafika sprzed przełomu wieków, niwecząca całkiem udane wysiłki projektantów, przy wymaganiach zbliżonych do Medieval: Total War... Jako freeware byłaby to gra słaba, za 50 złociszy to już porażka na całej linii. ■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Niby coś z klimatu serii X-COM w tym jest...
- Karygodne rozwiązania w mechanice rozgrywki

GRAFIKA
- Udane projekty
- Tandetny silnik, jakość sprzed wielu lat

DŹWIĘK
- Motywy muzyczne z oryginalnego UFO
- Niska jakość efektów

ŻYWOTNOŚĆ
- Mimo wszystko patent z X-COM
- Na Steam można zakupić drugą część oryginalnej serii

OGÓLNIE Wielki zawód, [illegible] nie i ogólnie policzek w twarz miłośników starych gier o X-COMie i ufokach



PREMIERA JUŻ JEST

DETALE
- [illegible] 1943 roku
- [illegible] lokacji
- [illegible]

INFO



DYSTRYBUCJA [illegible]
PRODUCENT [illegible]
WYDAWCA [illegible]
WERSJA JĘZYKOWA [illegible]
CENA [illegible]
INTERNET [illegible]
WYMAGANIA [illegible]
ONLINE [illegible]

UNDERCOVER: OPERATION WINTERSUN

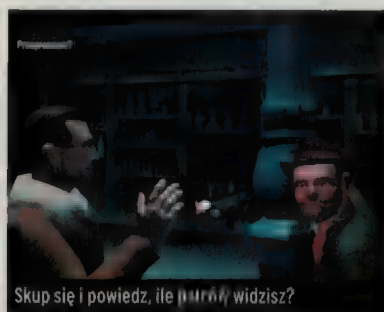
Kolejny raz przyczyniamy się do pokonania III Rzeszy w trakcie II Wojny Światowej. Jednak tym razem nie za pomocą karabinu, ale intelektu

Przygodówki dawno mają już za sobą okres największej świetności, a wydawane w ciągu roku tego typu gry można policzyć na palcach jednej ręki. Dlatego pojawienie się w sklepach Undercover: Operation Wintersun to powód do radości i fakt przemawiający za ulgowym potraktowaniem tego tytułu.

ZAGADKOWE ABSURDY WOJNY

W grze wcielamy się w postać profesora Russela, fizyka, który ze względu na swoją wyjątkowo rozległą oraz specjalistyczną wiedzę zostaje poproszony o pomoc przez brytyjski wywiad. Ponieważ nie może odmówić, flegmatyczny i strachliwy profesor udaje się pod opieką tajnego agenta na szpiegowską misję do samego Berlina. Mówiąc krótko, historia szyta jest dość grubymi nićmi, a nagromadzenie nieprawdopodobieństw rośnie wraz z rozwojem fabuły. Lecz nie ma się co czepiać, bo w przygodówkach nie fabuła jest najważniejsza, ale zagadki. Klasyczny interfejs typu point and click stanowi jeden z największych atutów gry. Zabawa opiera się na dokładnym przeszukiwaniu kolejnych lokacji, zbieraniu całej masy przedmiotów i główkowaniu, do czego mogą się one przydać. Przeważająca część zagadek okazuje się logiczna i sensowna, choć zdarzają się takie, które rozwiążemy albo przypadkiem, albo będziemy musieli sięgnąć po opis przejścia. Na szczęście został on dołączony do instrukcji, więc dłuższe „zacięcie się" w jakimś miejscu nikomu nie grozi. Znajdziemy tu zagadki o zróżnicowanym poziomie trudności, a za większość należy twórców pochwalić. Rozwiązywanie łamigłówek wymaga albo interakcji z innymi postaciami, albo łączenia posiadanych przedmiotów. Niestety, niektóre z potrzebnych rzeczy są wyjątkowo małe, przez co – w wypadku utknięcia – trzeba cal po calu przeszukiwać myszką wszystkie dostępne lokacje. Na szczęście tych w danym momencie nigdy nie jest zbyt wiele. Jednak gdyby autorzy lepiej dopracowali oprawę graficzną, nie mielibyśmy takich problemów. Ale to, podobnie jak brak napięcia (nie da się przegrać, bo w razie wpadki mamy nieskończoną ilość ponownych prób) czy głupie dialogi, można grze wybaczyć. Tak samo jak wyjątkowo zubożone oraz płytkie elementy skradankowe. Dlaczego jestem skłonny darować grze te wszystkie niedopatrzenia? Albowiem na rynek trafia tak mało przygodówek, że miło pograć nawet w taką, której sporo brakuje do ideału. ■ **PAMP**





Skup się i powiedz, ile [illegible] widzisz?

WERDYKT

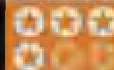
GRYWALNOŚĆ
- Interfejs, zagadki
- Fabuła, brak napięcia i klimatu

GRAFIKA
- Małe wymagania sprzętowe
- Trącąca myszką grafika, średnia animacja ruchów

DŹWIĘK
- Obecność polskiego lektora
- Sztuczne i momentami głupie dialogi

ŻYWOTNOŚĆ
- Zagadki o zróżnicowanym poziomie trudności
- Absurdalne zagadki mogą zniechęcić do gry

OGÓLNIE Klasyczna przygodówka, [illegible] sprawi fanom gatunku [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
CD Projekt
PRODUCENT
TimeGate Studios
WYDAWCA
Vivendi Games
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
59,90 zł
INTERNET
www.whatisfear.com
WYMAGANIA
PIV 1,7 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 128 MB
ONLINE
Tak

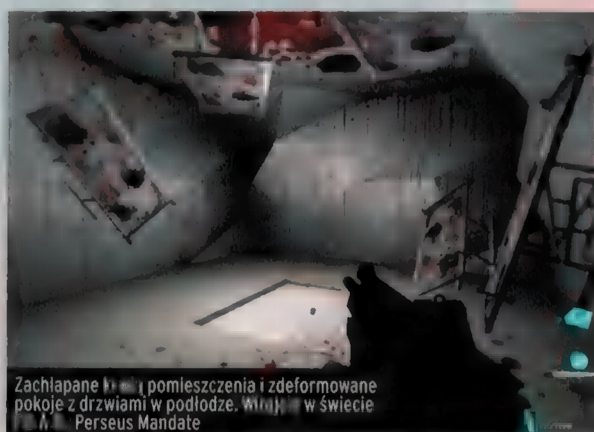
F.E.A.R.: PERSEUS MANDATE

Przed wami dodatek do najlepszego shootera 2005 roku! Grzechem byłoby nie zagrać!

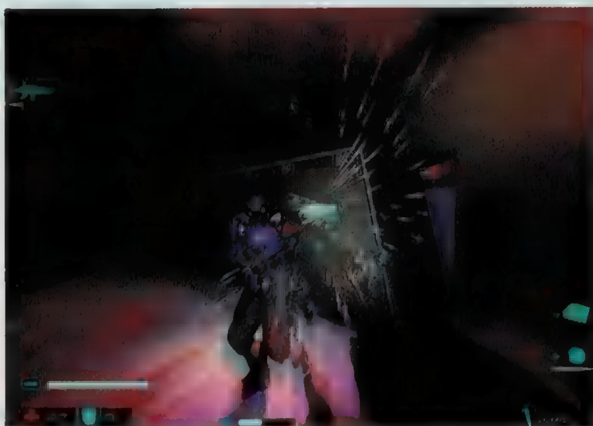
Jeśli nie mieliście okazji zetknąć się z genialnym F.E.A.R., teraz otrzymujecie niebywałą szansę. Do sklepów trafia samodzielny (nie wymagający podstawki) expansion pack, który w naszym redakcyjnym rankingu znalazł się w pierwszej trójce najlepszych dodatków roku.

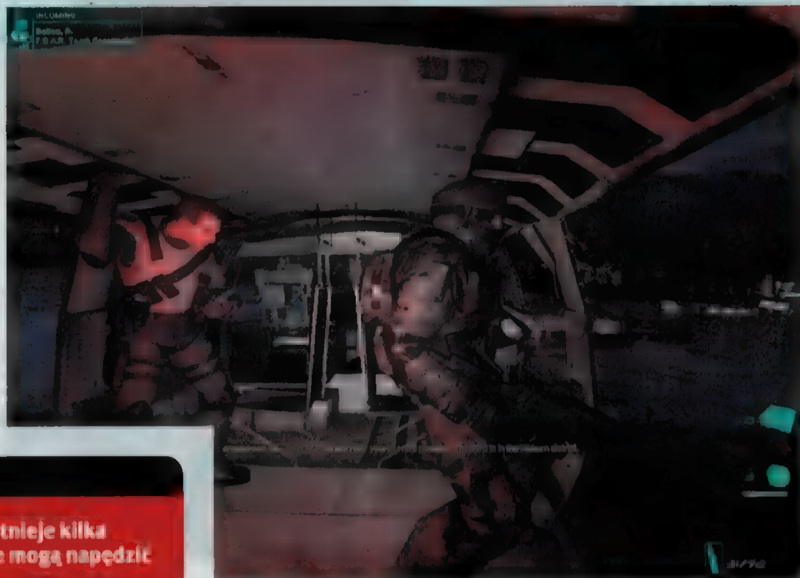
S.T.R.A.C.H.

F.E.A.R. zasłużenie zdobył tytuł strzelanki roku. Okazał się pozycją niebywale grywalną i innowacyjną. Nowością było położenie tak ogromnego nacisku na klimat oraz atmosferę rozgrywki. Choć tytułowe litery stanowią skrót od nazwy grupy komandosów do zadań specjalnych (First Encounter Assault Recon), to czytane bez kropek składają się na słowo „fear" – oznaczające po angielsku strach. Przerażająca była pierwsza gra i taki jest też ten dodatek. Jeśli lubicie się bać, trafiliście idealnie, albowiem F.E.A.R.: Perseus Mandate to skrzyżowanie shootera z horrorem. Gra prezentuje się bardzo krwawo, zabici przeciwnicy eksplodują fontannami krwi, każdemu można odstrzelić wszystkie kończyny oraz głowę, a plansze pełne są „dekoracji" w czerwonawych kolorach. Poruszając się po tajnych laboratoriach, biurach czy podziemiach, wszędzie widzimy ściany i podłogi obficie zachlapane posoką, dookoła walają się okaleczone trupy, przez korytarze biegną krwawe smugi po ciągniętych gdzieś ofiarach, a z sufitów skapuje krew. I przez większość zabawy nie wiadomo, co się właściwie stało i kto (a raczej co) odpowiada za tę masakrę. W grze często doświadczymy skrajnie niepokojących sytuacji – np. idąc ciemnym korytarzem, widzimy, jak coś wciąga za róg martwego człowieka. Skręcamy i oczywiście nic nie znajdujemy. Wchodzimy przez pobliskie drzwi, nagle w słabo oświetlonym pomieszczeniu gaśnie światło, a gdy znów się zapala, dostrzegamy kształt jakiegoś potwora uciekającego po suficie. Inną rzeczą są wizje, jakich czasami doświadcza nasze wirtualne alter ego. Tam już mamy do czynienia z pojawiającymi się zjawami, atakami potworów – wciągających nas w podłogę – i innymi psychodelicznymi


Zachlapane krwią pomieszczenia i zdeformowane pokoje z drzwiami w podłodze. Witajcie w świecie F.E.A.R.: Perseus Mandate

„SŁOWO „FEAR" OZNACZA PO ANGIELSKU STRACH. PRZERAŻAJĄCA BYŁA PIERWSZA GRA I TAKI JEST TEŻ TEN DODATEK. JEŚLI LUBICIE SIĘ BAĆ, TRAFILIŚCIE IDEALNIE"





STRASZNE GRY

Choć straszenie graczy nie jest domeną twórców strzelanek, istnieje kilka wyjątków od tej reguły. Poniżej przedstawiamy shootery, które mogą napędzić wam niezłego stracha:



Clive Barker's Undying – scenariusz do gry firmowanej własnym nazwiskiem napisał pisarz stawiany w jednym rzędzie ze Stephenem Kingiem. Jeden z najlepszych horrorów z widokiem z pierwszej osoby.

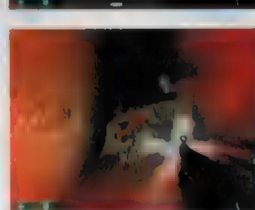


W przypadku shooterów chyba nigdy nie bałem się tak bardzo, jak podczas gry żołnierzem Marines w Aliens Versus Predator. Wszechogarniające uczucie strachu i pewność (widzimy na radarze), że piekielnie szybki alien, biegający po ścianach i sufitach, czeka na mnie w tym ciemnym korytarzu...



Wydany prawie 10 lat temu Half Life to przełom w gatunku strzelanek. Postawiono w nim na klimat i fabułę, a twórcy z lubością straszyli graczy, skazując na konfrontacje z „rzeczami" nie mieszczącymi się wówczas nikomu w głowie.



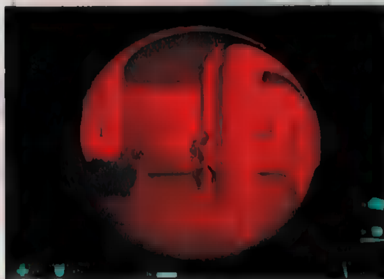


„DZIWNE ODGŁOSY CAŁY CZAS POTĘGUJĄ NASZ STRACH. SZCZĘŚLIWI POSIADACZE GŁOŚNIKÓW W SYSTEMIE 5.1, GRAJĄC PO NOCY PRZY ZGASZONYM ŚWIETLE, MOGĄ MIEĆ POTEM PROBLEMY Z ZAŚNIĘCIEM"



motywami w rodzaju zdeformowanego pokoju z drzwiami w podłodze czy przymusowej kąpieli w morzu krwi. Użyte powyżej słowo „psychodeliczny" doskonale oddaje atmosferę tej mocno „pojechanej" i strasznej gry. Twórcy chcą nas postraszyć i zazwyczaj wychodzi im to świetnie. Potrafią też doskonale stopniować napięcie – przykład stanowią niespotykane w innych strzelankach sytuacje, gdy przechodzimy przez kilka pomieszczeń i nic się zupełnie nie dzieje. Ot, mijamy kolejne pokoje, biura, korytarze i nie napotykamy żadnych wrogów. Wiemy, że zaraz to się zmieni, jesteśmy przekonani, że za następnymi drzwiami już na pewno będą przeciwnicy. Wchodzimy do pomieszczenia i... nic. A potem nagle, w ułamku sekundy, rozpętuje się piekło.





PSYCHODELICZNA PRZEJAŻDŻKA

Fabuła dodatku opowiada tę samą historię, co pierwszy F.E.A.R., ale pokazuje ją z perspektywy drugiej drużyny komandosów. Ale może starczy o atmosferze, bo zapewne wiecie już, że jest ona genialna i psychodeliczna. Pora powiedzieć coś o samej rozgrywce. Choć zabawa bywa momentami trudna, oczyszczenie każdego kolejnego pomieszczenia z wrogów daje sporą satysfakcję. Sztuczna inteligencja wroga jest wysoka, a oponenci chętnie zasypują nas granatami, starają się zajść od tyłu, itp. Staniemy do konfrontacji z kilkudziesięcioma typami przeciwników, a walka z każdym wymaga innej taktyki. Oprócz zwykłych ochroniarzy natkniemy się na duchy, piekielnie żywotne i trudne do pokonania mechy strzelające rakietami, oponentów dysponujących wizualnym kamuflażem, wrogów poruszających się w przyspieszonym tempie, potwory biegające po ścianach, itp. Równie urozmaicony, co garnitur przeciwników, jest oddany do naszej dyspozycji arsenał. I tylko żal, że naraz można mieć jedynie trzy bronie. Pokonanie przeważającej liczby inteligentnych wrogów staje się możliwe dzięki zdolności chwilowego zwalniania czasu. Jednak pasek dość szybko się wyczerpuje, co zmusza do wycofania się z pola bitwy, by poczekać na jego regenerację. Przejdźmy do oprawy graficznej. Nie jest to może poziom konsol nowej generacji, ale niedaleko mu do niego. Gra wygląda bardzo dobrze, a istotną rolę w trakcie zabawy odgrywają takie drobiazgi, jak choćby trzęsący się ekran podczas wybuchów. Z kolei strona audio to absolutne mistrzostwo świata. Z głośników sączy się niepokojąca muzyka, od której po plecach przechodzą ciarki. Często jej podstawę stanowią rozpoznawalne motywy muzyczne – np. szamańskie bębny lub chińskie dzwonki – ale przerobione w taki sposób, że wydają się być wytworem szaleńca. Do tego dochodzą dziwne odgłosy, cały czas potęgujące nasz strach. Szumiący wiatr gdzieś w oddali ciska po kątach puszkami. A może to nie wiatr? Zza ścian dochodzą piski i upiorne skrobania, ptaki złowrogo kraczą, pod nogami słychać plask – właśnie wdepnęliśmy w wielką kałużę krwi. Szczęśliwi posiadacze głośników w systemie 5.1, grając po nocy przy zgaszonym świetle, mogą mieć potem problemy z zaśnięciem.

Czy F.E.A.R.: Perseus Mandate można coś zarzucić? Ponieważ jest to dodatek, zabawa nie trwa tyle, co w przypadku podstawki. No i ten psychodeliczny klimat również nie stanowi już nowości (co oczywiście nie umniejsza jego znaczenia dla grywalności). Jednak cena tego samodzielnego dodatku jest wyjątkowo atrakcyjna, a liczbę równie klimatycznych i grywalnych shooterów na rynku można policzyć na palcach jednej ręki. ■ **PAMP**

DETALE

- 3 nowe bronie
- 1 grupa nowych przeciwników
- 4 poziomy trudności

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Genialny klimat, zróżnicowane bronie i przeciwnicy
- ⊖ Brak

GRAFIKA
- ⊕ Wizualne efekty towarzyszące zwalnianiu czasu
- ⊖ Grafika trochę odstaje od produkcji na nowe konsole

DŹWIĘK
- ⊕ Absolutnie wszystko: niepokojąca muzyka, klimat...
- ⊖ Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Wysoki poziom trudności i tryb multiplayer
- ⊖ A widzieliście kiedyś bardzo długi dodatek?

OGÓLNIE Nie przyznaję maksymalnej oceny tylko dlatego, że mamy do czynienia z dodatkiem



DETALE
- 30 postaci
- 5 głównych bohaterów
- 5 dużych rozdziałów

PREMIERA JUŻ JEST

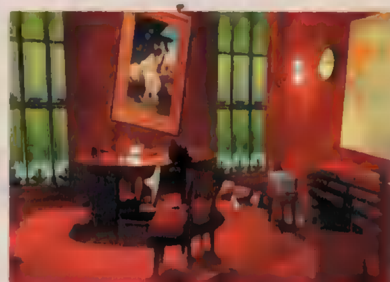
INFO



DYSTRYBUCJA
IQ Publishing
PRODUCENT
Atlantis Interactive Entertainment
WYDAWCA
Nobilis Group
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
59,99 zł
INTERNET
www.secrets-of-atlantis.com
WYMAGANIA
PIII 1GHz, 256 MB RAM, Karta graficzna 32 MB
ONLINE
Nie

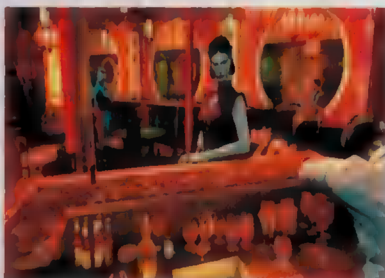
THE SECRETS OF ATLANTIS: THE SACRED LEGACY

Przygodówek jest ostatnio jak na lekarstwo, więc sprawdziliśmy, czy warto zagrać w kolejną odsłonę serii o Atlantydzie



Przygoda rozpoczyna się na pokładzie Hindenburga, słynnego sterowca pasażerskiego, tuż przed jego katastrofą, która miała miejsce w maju 1937 roku.

Nasze alter ego, inżynier Howard Brookes, zostaje zaatakowane przez tajemniczych napastników. Przy okazji uszkadzają oni maszynę na tyle skutecznie, że dalsza podróż staje się niemożliwa. Pierwszym zadaniem osoby grającej będzie właśnie uruchomienie pojazdu, a następnie wyjaśnienie przyczyny napaści. Żeby nie psuć zabawy, zdradźmy jedynie tyle, że cała historia okaże się dotyczyć pewnego medalionu, którego posiadaczem jest Brooks, a o który zabiega tajemnicza sekta Thuli. Wierzą oni, iż są spadkobiercami legendarnej Atlantydy, którą zamierzają odnaleźć. W miarę upływu czasu fabuła meandruje, rzucając graczy m.in. do Nowego Jorku, Makau, Indii czy Mezopotamii. The Sacred Legacy to, podobnie jak poprzednie części serii, przygodówka typu „wskaż i kliknij". Zadania i zagadki wykonujemy: biegając po lokacjach, zbierając przedmioty, używając ich i rozmawiając z napotkanymi postaciami. Tych ostatnich znajduje się w grze 30, więc na nudę nie powinniśmy narzekać. Wśród nich istnieje kilka głównych, które będą nam towarzyszyć albo współzawodniczyć z nami w rozwikłaniu tajemniczej historii. A ta jest niezwykle klimatyczna i zajmująca, choć początkowo trochę wolno się rozkręca. Gra, osadzona w realiach lat 30., przypomina filmy noir i kryminały Raymonda Chandlera. Szarmancki wobec kobiet Brooks, który nie rozstaje się z kapeluszem i ćmi papierosa, to natomiast wypisz-wymaluj komputerowa wersja Humphreya Bogarta. Za spójność świata autorom z pewnością należą się wyrazy uznania. Harmonię tę podkreślają również wnętrza utrzymane w stylu art deco. Przepiękne meble, lampy, obrazy, sejfy, a nawet wieszaki na ubrania dodatkowo budują klimat. Niestety, choć tła prezentują się znakomicie, to projekty postaci już na pochwały nie zasługują. Co tu dużo mówić: są brzydkie. Ludzka skóra nie przypomina prawdziwej, grymasy na twarzach nie wydają się realistyczne, a animacja kuleje. To największa, a zarazem jedyna wada gry. Poziom zagadek jest umiarkowany i ze wszystkimi zadaniami spokojnie powinni sobie poradzić nowicjusze. W The Sacred Legacy jest zazwyczaj tak, że skutki działań widzimy natychmiast, co pozwala sprawnie posuwać się do przodu. Pod tym względem grze bliżej do klasycznych przygodówek LucasArts niż do serii Myst, wymagającej o wiele większych zdolności kojarzenia faktów. W sumie dzieło udane, choć nie genialne. ■ **MASTERMIND**




W czasie zabawy rozwiązujemy łamigłówki, operujemy przedmiotami i gramy w mini-gry

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- \+ Klimat lat 30., prosta w obsłudze, wciągająca historia
- − Dla niektórych za łatwa, liniowa

GRAFIKA
- \+ Lokacje i tła, część filmików
- − Postacie, część filmików

DŹWIĘK
- \+ Nastrojowa, urozmaicona muzyka, głosy
- − Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- \+ Wystarczająco długa fabuła
- − Gra na raz

OGÓLNIE Klimatyczna przygodówka, której mankamenty techniczne rekompensuje wyważonymi zagadkami i ciekawą historią



DETALE
- 6 kampanii
- [illegible] bitew
- 8 map dla 8 graczy

PREMIERA JUŻ JEST



THEATRE OF WAR: POLA ZAGŁADY

Współpraca twórców Combat Mission i IL-2 Sturmovik musiała doprowadzić do powstania gry rozbudowanej i złożonej

INFO

DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
Battlefront / Maddox

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible] zł

INTERNET
www.battlefront.com

WYMAGANIA
PIV 2,6 GHz, 512 MB [illegible], karta [illegible] MB

ONLINE
Tak

Trudno w tak krótkim tekście oddać sprawiedliwość grze tak rozbudowanej jak Theatre of War. Ma ona bowiem mnóstwo zalet, o rozmaitych zagadnieniach można by rozpisywać się na całe strony. Podobnie jest z jej wadami – u nich też dałoby się dłużej dywagować. Zacznijmy może od pozornie prostego pytania: dla kogo jest ta gra? Na pewno nie dla miłośników wcześniejszych dzieł jej twórców. Fani CM nie znajdą tu wiele dla siebie, nie szczędzą zresztą na internetowych forach gorzkich słów.

Oczywiście miłośnicy symulatorów lotu też nie będą się dobrze bawić – bo w ToW się nie lata. Pozorne podobieństwo do Soldiers czy Outfront może być nieco mylące, choć jeśli komuś się podobały tamte rosyjskie produkcje, to i tę pewnie polubi. Pod warunkiem, że pasjonuje się tematyką II Wojny Światowej, bo jakoś tak już się dzieje, że maniacy czują sympatię do gier tworzonych przez maniaków. Za to, jeśli dla kogoś Codename Panzers jest [illegible] niebo lepsze od Blitzkriegu, to niech omija ów tytuł z daleka. To kwestia „hardcorowości" podejścia do pola bitewnego. Przy Theatre of War Blitzkrieg jawi się równie banalnym, jak CP okazało się przy nim. Ukryte algorytmy wyliczają w ToW mnóstwo detali, twórcy bardzo się tym chwalą – i słusznie, bo jest czym. Sytuacja na polu bitwy zmienia się nieustannie, nigdy nie mamy pewności, czy nasz plan taktyczny nagle nie weźmie w łeb. Zwłaszcza że zadbano [illegible] realistyczny zasięg broni: działa i czołgi strzelają na kilka do kilkunastu kilometrów, czyli zwykle przez większą część mapy. Na ile skutecznie, to już inna sprawa, tu właśnie w grę wchodzą wspomniane algorytmy. Niestety, efekt nieco psuje fakt, że zbyt często nie mamy czasu na zaplanowanie rozsądnej taktyki, gdyż od początku do końca misji trwa jatka. Kolejne fale wroga nadciągają na zmianę z naszymi posiłkami. Nieprzyjaciel bombarduje naszą strefę startową, więc chcąc, nie chcąc, trzeba gnać do przodu – a tam już czeka kolejne piekło. W praktyce okazuje się też, że choć żołdacy, którymi dowodzimy, mogą zbierać na polu bitwy broń wroga, to nie ma to sensu. Jeśli jest spokój i czas na dozbrojenie, to znaczy, że misja i tak została już wygrana...

Na ToW składa się szereg oficjalnych kampanii i jedna dodatkowa, zatytułowana „Bitwa [illegible] Moskwę". Te podstawowe dają nam możliwość poprowadzenia w bój wojsk niemieckich, rosyjskich, francuskich, alianckich i... polskich. Tak, oddano nam honor, mamy swoją (króciutką co prawda, bo złożoną z trzech misji) kampanię, poświęconą Wrześniowi. Ponieważ grę stworzyli Rosjanie, walczymy w 1939 roku jedynie z Niemcami, bywa...

Pomiędzy kolejnymi scenariuszami kampanii możemy rozwijać statystyki wszystkich żołnierzy (taki erpegowy level-up dla kilkudziesięciu postaci), przyznawać im medale, a także decydować, jaki sprzęt zabieramy na bitwę. A jest tego dużo, na dodatek bardzo dokładnie ukazanego za pomocą modeli i dosyć profesjonalnie opisanego w encyklopedii. Brak co prawda artylerii z prawdziwego zdarzenia (choćby legendarnych osiemdziesiątek-ósemek), skala kończy się w zasadzie na działach przeciwpancernych, ciężkiej haubicy nie uświadczymy. W ten sposób, jak wspomnieliśmy, można by pisać długo: zaleta-wada, zaleta-wada. Albowiem mimo ogromu pracy włożonej w tę grę coś nie zaskoczyło, całości brak doszlifowania i pewnej miodności. Nie zmienia to jednak faktu, że za cenę, jaką proponuje wydawca, warto ToW kupić. ■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- \+ Dynamiczna sytuacja na polu bitwy
- − Brak "tego czegoś"

GRAFIKA
- \+ Doskonale zaprojektowane modele
- − Zbyt siermiężna jak na współczesny RTS

DŹWIĘK
- \+ Komendy w różnych językach, eksplozje
- − Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- \+ Możliwość doboru sprzętu przed misjami
- − Pewna schematyczność misji

OGÓLNIE Za te [illegible] trudno dostać [illegible] rozbudowaną premierową grę taktyczną



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
Electronic Arts

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible]

ONLINE
Tak

NEED FOR SPEED: PROSTREET

Używając motoryzacyjnej przenośni, twórcy Need for Speed chcieli włączyć dopalacza, a zamiast tego zgasł im silnik

Po świetnym NFS: Most Wanted i jeszcze lepszym NFS: Carbon z niecierpliwością czekałem na kolejną odsłonę arcade'owych wyścigów Electronic Arts. Gdy do redakcji dotarł egzemplarz recenzencki, od razu z wielkim entuzjazmem przystąpiłem do testów. Godzinę później entuzjazm zastąpiło rozczarowanie.

KONIEC PRZEJAŻDŻKI

Twórcy zapowiadali, że NFS: ProStreet przyniesie wiele zmian i zrewolucjonizuje rozgrywkę. Tak się rzeczywiście stało. Niestety, zapomniano o starej prawdzie, mówiącej, że rewolucja pożera własne dzieci. Zupełna zmiana charakteru gry – zamiast zwiększyć grywalność – okazała się gwoździem do jej trumny. Zabrano nam to, co było najfajniejsze w ostatnich odsłonach, czyli swobodne poruszanie się po mieście, karkołomne ucieczki przed policją i poszukiwanie rywali startujących w nielegalnych nocnych wyścigach. Miast tego w NFS: ProStreet jeździmy w kółko po zamkniętych torach i bierzemy udział w normalnych wyścigach. Mówiąc inaczej: jedną z oryginalniejszych wyścigówek ostatnich czasów upodobniono do dziesiątek gier, jakie zalegają na sklepowych półkach. Zrezygnowano też z dużej liczby przerywników filmowych oraz rozbudowanego wątku fabularnego. W recenzowanym tytule nie ma praktycznie żadnej historii. Nasz cel to odebranie tytułu najlepszego kierowcy niejakiemu Ryo, który zlekceważył nas na początku zabawy. Będzie to droga żmudna, bo wcześniej trzeba pokonać mistrzów czterech różnych kategorii wyścigowych. Gra jest dość długa, co z pewnością nie stanowiłoby minusa, gdyby nie fakt, że zabawa szybko robi się monotonna i równie emocjonująca, co brazylijska telenowela.







DZIEŃ WYŚCIGÓW

W trybie Kariery wszystko kręci się wokół konkurencji, w jakich bierzemy udział podczas kolejnych „dni wyścigów". Za każde miejsce na podium przyznawane są punkty, a kierowca z największą ich liczbą wygrywa dzień wyścigów. Same zawody zostały podzielone na kilka kategorii: Wyścig, Próbę czasową, Wyścigi na 1/4 i 1/2 mili oraz Drift. Tryby te mają różne wariacje – np. w Wyścigu nie walczymy ze wszystkimi, a jedynie z przeciwnikami mającymi samochody o zbliżonych osiągach. Albo w jeździe na czas trzeba przejechać jak najszybciej konkretne odcinki toru, a nie całe okrążenie. Drift okazuje się bardziej rozbudowany niż w poprzednich częściach, zaś w Wyścigach na 1/4 i 1/2 mili najpierw palimy gumy, by zyskać lepszą przyczepność. Niestety to wszystko. Słowem: konkurencji jest tylko kilka, a powtarzane w kółko szybko się nudzą. Sama jazda po zamkniętych torach też nie dostarcza tylu wrażeń, co szalone ucieczki przed policją. Dlatego, aby zabawa była bardziej emocjonująca, twórcy zdecydowali się na kolejną zmianę. W NFS: ProStreet samochód można niszczyć. A ponieważ stopień uszkodzeń wpływa na jego osiągi, wehikuł trzeba regularnie naprawiać. Co więcej, pojazd można całkowicie rozwalić i nie dojechać do mety! Generalnie zniszczenia wyglądają naprawdę bardzo widowiskowo i realistycznie. Programiści z EA zatrudnili do pomocy nawet fizyków z jednego z kanadyjskich uniwersytetów. Chwała im za to, ale przyznam szczerze, że niezwykle dopracowanego modelu zniszczeń bardziej oczekuję od serii Colin McRae niż od NFS.

DETALE

[illegible]

EWOLUCJA ARKADE'OWYCH WYŚCIGÓW

[illegible]





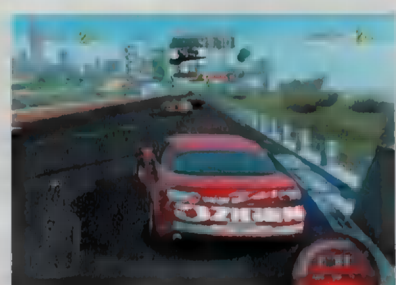


[illegible]



Mimo wielu chybionych zmian w nowym NFS ostały się niektóre elementy rozpoznawcze serii jak np. graficznie [illegible] modele samochodów

W NFS: ProStreet pojawił się tunel aerodynamiczny umożliwiający ustawienie parametrów dokupowanych części (spojlery, dachowe wloty powietrza, felgi, itp.) pod kątem osiągów samochodu w konkretnej konkurencji. A ponieważ pojazdów jest naprawdę sporo, zaś części polepszających osiągi wehikułów aż 1000 (wszystkie pochodzą od istniejących w rzeczywistości firm), wypasiony tryb tuningu usatysfakcjonuje każdego. Podobnie jak rozbudowane opcje zabawy sieciowej, gdzie znajdziemy między innymi klasyfikację rankingową. Gdy zdecydujemy się rywalizować z żywymi przeciwnikami, nie musimy szukać graczy aktualnie znajdujących się w sieci. Wystarczy ukończyć wszystkie konkurencje, składające się na wybrany dzień wyścigów, i poczekać, aż w swoim czasie zrobi to reszta zawodników. Następnie zostaną porównane wyniki i przydzielone punkty. Jednak tak dobre rozwiązania nie są w stanie zrekompensować innych wpadek twórców. A do tych, oprócz zupełnie chybionej zmiany charakteru zabawy, należy dopisać brzydkie i niefunkcjonalne menu oraz komentarz do wyścigów. Ten ostatni zapewniają DJ-e operujący slangiem, a całość wypada żenująco. Gra ma też duże wymagania sprzętowe oraz problemy z liczbą wyświetlanych na sekundę klatek. Trochę to dziwi, bo prócz cudownych i wizualnie odpicowanych pojazdów oprawa graficzna wcale nie powala na kolana. No i na koniec najistotniejsze niedopatrzenie.



„ZUPEŁNA ZMIANA CHARAKTERU GRY, ZAMIAST ZWIĘKSZYĆ GRYWALNOŚĆ, OKAZAŁA SIĘ GWOŹDZIEM DO JEJ TRUMNY"













RZEŹBIENIE W SAMOCHODACH

Na szczęście „wielka rewolucja" ominęła świetną opcję Autosculpt, pozwalającą zmieniać wygląd pojazdu i wpływać w ten sposób na jego osiągi.

Dostaliśmy grę nazywającą się Need for Speed, w której w ogóle nie czuć szybkości! Ponoć niektóre wyścigówki potrafią rozbudzić w graczach demony prędkości. Z recenzowanym tytułem nikomu to nie grozi, gdyż co chwila trzeba hamować i pokonywać kolejne zakręty, jadąc po torze wyznaczonym przez zielone strzałki. Gdybym oceniał NFS: ProStreet, nie wiedząc o istnieniu poprzednich części, powiedziałbym, że to przeciętna, ale całkiem solidna wyścigówka. Jednak porównując ją z ostatnimi odsłonami, stwierdzam, iż to najgorsza część kultowej serii od lat. ■ PAMP

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Autosculpt i opcja tuningu, atrakcyjny multiplayer
- Monotonna zabawa

GRAFIKA
- Modele, efekty wizualne oraz widowiskowe zniszczenia
- Duże wymagania sprzętowe, średniej jakości tła

DŹWIĘK
- Muzyka i odgłosy silników
- Slangowy komentarz zawodów

ŻYWOTNOŚĆ
- Długi tryb Kariery oraz rozbudowany multiplayer
- Za mało urozmaicona kariera

OGÓLNIE Najnowsza część [illegible] miała [illegible] inna i fajniejsza. Twórcom udało się osiągnąć tylko to pierwsze



PREMIERA JUŻ JEST

HELLGATE: LONDON

Bill Roper, legenda elektronicznej rozrywki. Jego nazwisko pojawia się przy wszystkich hitowych produkcjach Blizzarda. Tym razem postanowił zrobić coś bez pomocy ekipy z Zamieci – i okazało się, że owej ekipy bardzo mu zabrakło

INFO



DYSTRYBUCJA
EA [illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
[illegible]

INTERNET
www.h[illegible]london.com

WYMAGANIA
[illegible] GHz [illegible] GHz Vista), 1 GB RAM ([illegible] GB Vista), karta [illegible] DirectX 9.0c [illegible] MB

ONLINE
[illegible], na dedykowanych serwerach

Gdy Bill Roper, jeden z ojców Diablo, ogłosił, [redacted] tworzy nowy hack [redacted] slash z piekielnymi elementami, gracze oszaleli. Nadzieje rosły, premiera się odsuwała... wszystko odbywało się tak, jak zwykło w Blizzardzie. Grę jednak tworzyła nowa firma, powołana do życia przez Ropera: Flagship Studios. Tak więc końcówka tej opowieści jest inna niż w wypadku produkcji Blizzarda. Nie ma hitu, są zawiedzione nadzieje części graczy i niedopracowany produkt o wielkim potencjale. Jak widać, jeden człowiek, nawet tego formatu, to nie wszystko. Zawiedli programiści, zawiedli testerzy i dział kontroli jakości. A w Polsce na dodatek zawiedli jeszcze tłumacze.

MOGŁO BYĆ GORZEJ

Początek recenzji prezentuje się dosyć okrutnie, ale mimo wszystko Hellgate: London nie jest produktem, który należy umieścić w koszu na śmieci. Tak źle nie jest, gra ma sporo zalet i może dostarczyć wielu godzin świetnej zabawy. Widać, że osoby odpowiedzialne za modele – zarówno ludzi, jak i demonów – znały się na swojej robocie. Nie zawiedli też graficy tworzący projekty postaci i sprzętu. Unikatowe połączenie futurystycznych technologii, piekielnych artefaktów i stylistyki rodem z



fantasy daje świetny efekt. Może i założenie nie jest całkowicie oryginalne (vide świat Kronik Mutantów, WarZone i DoomTroopera), ale mimo to smakowite. Do tego dochodzi rewelacyjna dynamika rozgrywki i nowatorskie podejście do kluczowego w gatunku hack & sklash zbieractwa oraz majsterkowania. Każdą broń można „podkręcać" jednocześnie na wiele sposobów. Przede wszystkim za żywą gotówkę da się dokupić rozmaite cechy, im rzadsze (i im bardziej przedmiot jest już ulepszony), tym droższe. Z tego powodu trudno posiadać nadmiar gotówki, bo jest na co wydawać. Na dodatek zdobyczne sprzęty zwykle szkoda sprzedawać, lepiej rozmontować je bowiem na komponenty służące do usprawniania naszych podstawowych zabawek. Dodajmy do tego „urządzenia peryferyjne", czyli relikwie, technologie, magazynki, baterie, i tym podobne – również możliwe do zmontowania z surowców wtórnych... razem to już istne szaleństwo dla miłośników optymalizacji broni.

MOGŁO BYĆ LEPIEJ

Niestety, z każdą z powyższych pochwał związana jest i nagana. Modele są świetne, ale już moduły grafiki, z których gra generuje nam otoczenie, to tandeta zalatująca naftaliną. Najlepiej widać to po przejściu w tryb FPP (tak! Jest taka opcja!) – nagle czujemy się, jakby ktoś nam wcisnął shootera sprzed pół dekady. Demoniczno-futurystyczny klimat, podkręcony na samym początku przez rewelacyjne i – w dobrym znaczeniu tego słowa – patetyczne intro, zostaje roztrzaskany przez nawałę kwaśnych dowcipów i kulawych dialogów. Dynamika rozgrywki ujawnia się w pełnej krasie w okolicach 15-tego poziomu doświadczenia, czyli jak-



„MIMO WSZYSTKO NIE JEST TO PRODUKT, KTÓRY NALEŻY UMIEŚCIĆ W KOSZU NA ŚMIECI"



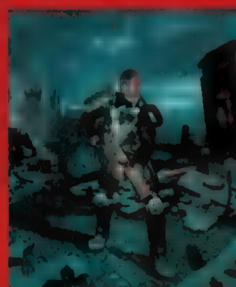
by nieco późnawo. Przy zbieractwie i modyfikacjach można się na jakiś czas (zwykle do osiągnięcia kolejnego levelu) pozbawić ulubionej zabawki: nie jesteśmy informowani o finalnych wymaganiach dotyczących cech postaci. Co gorsza, wymienione problemy nie należą do najpoważniejszych. Gra jest niestabilna za sprawą złego zarządzania

DETALE

- 6 klas [illegible]
- 5 aktów
- [illegible] obszarów

KTO JEST KIM W HELLGATE: LONDON



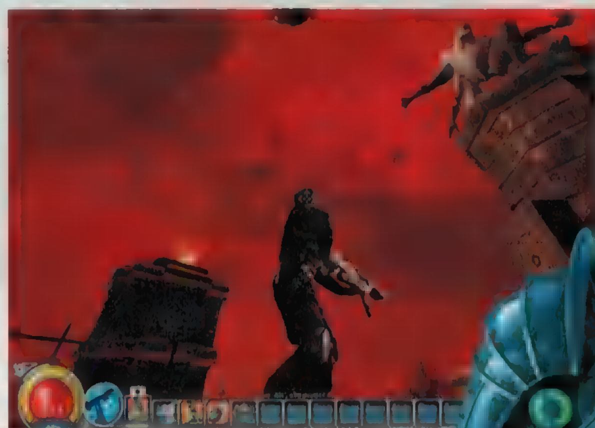




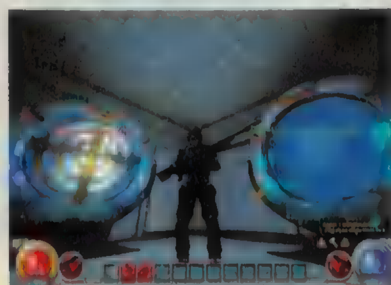
TEMPLARIUSZE
Mistrz Ostrzy [illegible] święty rzeźnik. Najsi[illegible] radzi sobie z dwoma broniami do walki w zwarciu. Może wspomagać się za pomocą [illegible] aur [illegible] miecze jako broń miotaną. [illegible] walkę mieczem i tarczą [illegible] ostatniej zresztą [illegible] używać [illegible] bardzo [illegible] broni. Dysponuje szerokim wachlarzem wspomagających aur.

ŁOWCY
Strzelec tu [illegible] specjalista [illegible] obrażeń krytycznych. Może [illegible] przyjmować [illegible] tak tyczną, [illegible] na [illegible] rażenie [illegible] ochronić. Używa też granatów. Inżynier braki w bezpośrednich [illegible] za pomocą konstruowanych przez siebie robotów bojowych o rozmaitych [illegible]

KABALIŚCI
[illegible] dusza towarzystwa. Nigdzie nie poj[illegible] się samotnie, zawsze towarzyszą mu rozmaite [illegible] czyż nie [illegible] najlepszą metodą [illegible] przeciwko wrogom ich braci? Zaklinacz również korzysta z [illegible] się demonami. Czerpie pełnymi [illegible] Studni Nocy, czym wywołuje [illegible] ludzi...



pamięcią, czyli co jakiś czas bufor się przepełnia i wprost ze zrujnowanego Londynu lądujemy na pulpicie Windowsa. Jak to może cieszyć w wypadku klasycznego hack & slasha, nie trzeba chyba tłumaczyć... postać ładuje się na ostatniej stacji i od nowa gonimy przez kilka map... Bywa jeszcze gorzej – jeśli w tym momencie byliśmy w trakcie jednej z „niebitewnych" scen scenariuszowych, to istnieje ryzyko, że głównego wątku fabularnego nie da się kontynuować! Dla urozmaicenia dodano też na przykład prymitywną mini-grę taktyczną, która nie dość, że nie cieszy, to jeszcze okazuje się niewiarygodnie zarobaczona. No dobra, kolejne patche może owe elementy naprawią, za to na całkowity brak udźwiękowienia rozmów już nic się nie da poradzić. W dzisiejszych czasach dialog jednostronny, polegający na przeklikiwaniu w ciszy kolejnych ekranów wiadomości, to kuriozum.





WYSZŁO PRZECIĘTNIE

Najciekawsze jest to, że potencjał Hellgate: London zdaje się na tyle wielki, iż pomimo wymienionego stosu wad gra nie zniechęca całkowicie. Przeciwnie: resztki jej magii przyciągają tak silnie, że mimo kolejnych bugów i bluzgania na rozmaite „kwiatki" ma się ochotę grać dalej – i to nie tylko z powodu niebagatelnej sumy wydanej na ten produkt. Działa też w pełni syndrom „jeszcze tam pójdę, jeszcze to pozbieram, jeszcze tylko wrócę na sprawdzić, co u sklepikarza...", czyli to, co sprawia, że przy komputerze zastaje nas blady świt. Warto też zauważyć pomysłowo umieszczone reklamy: na stacjach metra wiszą plakaty, z których część reklamuje produkty i firmy z naszego realnego świata – w większości powiązane z grą. Inną ciekawostkę stanowi obecność posterów promujących szybką podróż EuroTube do kilku dużych miast w Europie – czyżby to właśnie w nich miały się rozgrywać, zapowiadane przez Ropera, kolejne odsłony Hellgate? Zobaczymy... Cóż, miejmy nadzieję, że nad kontynuacjami programiści się trochę pomęczą, bo londyński odcinek wymaga licznych poprawek. To naprawdę przykre, że zamiast hitu – młodszego brata Diablo – mamy ostatecznie przeciętniaka. ■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
⊕ Czuć pozostałości magii Diablo
⊖ Niestabilność i zabugowanie

GRAFIKA
⊕ Ciekawe projekty i modele
⊖ Tandetne wykonanie poziomów

DŹWIĘK
⊕ Dobra muzyka
⊖ Milczące pseudo-dialogi

ŻYWOTNOŚĆ
⊕ Rozmaite możliwości rozwoju postaci
⊖ Poziom epicki za wykupieniem subskrypcji

OGÓLNIE Miało być tak pięknie, a jest ledwo dostatecznie... może przy kolejnych [illegible] gra zostanie ulepszona...





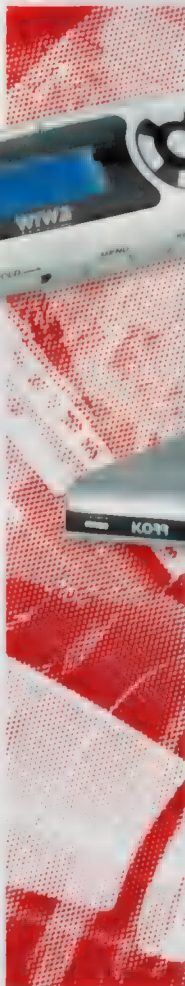
NOWOŚCI SPRZĘTOWE

Bellwood, Korr I Wiwa

WIWA WMP 501

www.wiwa.info.pl

Oto poręczny i naprawdę wielofunkcyjny odtwarzacz. Jeśli chcecie, aby wasza „empetrójka" nie tylko odtwarzała muzykę, powinniście sięgnąć po WIWA WMP 501. Urządzenie odczytuje muzykę zapisaną w formacie MP3, WMA i WAV, może być przenośną pamięcią (1GB i port USB 2.0 zapewniający szybki dwustronny transfer danych) oraz służyć jako radio. Wbudowany odbiornik posiada automatyczne programowanie do 30-tu stacji. Oczywiście, istnieje opcja nagrywania piosenek z radia i zapisywania ich w pamięci odtwarzacza. Oprócz tego urządzenie zostało wyposażone w mikrofon, dzięki któremu może pełnić funkcję dyktafonu. A w pudełku z tym cackiem znajdziecie stereofoniczne słuchawki z paskiem do zawieszenia na szyi.



Główne cechy

Pamięć 1GB • Wyświetlacz LCD • Odtwarzane formaty: MP3, WMA, WAV • Wbudowane radio 87,5 – 108MHz • Funkcja nagrywania z radia • Autoskanowanie i zapis 30 stacji radiowych • Wbudowany mikrofon i funkcja dyktafonu; ustawienia nagrywania: 8000Hz, 11000Hz, 16000Hz, 22000Hz • Funkcja Equalizera • Zasilanie: 1 bateria AAA • Złącze USB 2.0 • Wymiary: 21x27x 88mm • Gwarancja: 12 miesięcy

KORR 3358

www.korr.pl

Przed wami niedrogi odtwarzacz DVD ze sporymi możliwościami. KORR 3358 wyświetla filmy zapisane w formacie MPEG-4 i XviD oraz napisy z polskimi znakami, a na ekranie telewizora pokazuje menu w języku polskim. Ponadto prezentowane urządzenie może posłużyć do przeglądania zdjęć (obsługuje pliki Picture CD, JPEG Photo, Kodak Picture) lub jako odtwarzacz muzyki (formaty MP3, CD i WMA). KORR 3358 został wyposażony w cztery wyjścia dźwięku: cyfrowe, optyczne, analogowe 5.1 oraz SCART. Podczas oglądania filmów (działają ze wszystkich regionów), oprócz funkcji zoomu i możliwości przewijania z prędkością 16x, możemy tworzyć specjalne zakładki, od których będzie wyświetlany film. Natomiast w trakcie przeglądania zdjęć mamy opcje ich obracania oraz zmieniania wielkości obrazu.



Główne cechy

Umożliwia odtwarzanie plików muzycznych (CD, MP3, WMA) i zdjęć (JPEG, Photo CD, Kodak-CD) • Możliwość odtwarzania plików DivX, XviD • Możliwość wgrywania kolejnych uaktualnień oprogramowania • Wyświetla napisy ■ polskimi znakami ■ formacie txt • Odtwarza filmy ze wszystkich regionów • Dekodery: Dolby Digital 5.1, AC-3, DTS i MPEG-4 • Wyświetlane w telewizorze menu w języku polskim • Wyjścia wideo: SCART, S-VIDEO, Złącza Component • Wyjścia audio: Analogowe 5,1 i SCART • System TV: PAL i NTSC • Wymiary: 360x285x45 mm • Ciężar: 1,5 kg • Pobór mocy: 15 Wat • Gwarancja: 24 miesiące

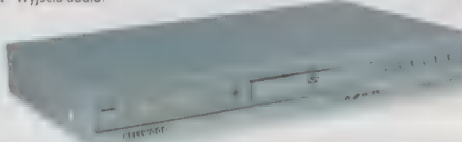
BELLWOOD 301U

www.bellwood.pl

Z dumą prezentujemy następcę modelu BELLWOOD 301A. Niniejszy odtwarzacz został zbudowany na chipsecie nowej generacji firmy ESS. Zmian względem poprzednika i nowości jest kilka. Przede wszystkim znajdziemy tu port USB, przez który do odtwarzacza podłączymy przenośny dysk twardy HDD USB, PenDrive'a lub „empetrójkę". Ponadto BELLWOOD 301U umożliwia odczyt filmów w formatach QPEL i GMC oraz zgrywanie na przenośny odtwarzacz MP3 muzyki z płyt Audio CD. Ostatnią nowość stanowi skaler rozdzielczości, czyli opcja dostosowywania rozdzielczości do oglądanego filmu. BELLWOOD 301U odtwarza filmy ze wszystkich regionów i muzykę (posiada funkcję Equalizera) oraz wyświetla zdjęcia. Mamy tu również sporo opcji dopasowywania napisów – zmianę wielkości, koloru czcionki, tła, itp. W skład zestawu wchodzi instrukcja, odtwarzacz, pilot z bateriami oraz kabel do analogowego podłączenia DVD do telewizora.

Główne cechy

Umożliwia odtwarzanie plików muzycznych (CD, MP3, WMA) i zdjęć (JPEG, Photo CD, Kodak-CD) • Możliwość odtwarzania plików DivX, XviD, QPEL i GMC • Skaler rozdzielczości • Możliwość wgrywania kolejnych uaktualnień oprogramowania • Wyświetla napisy z polskimi znakami w formacie txt • Port USB • Odtwarza filmy ze wszystkich regionów • Dekodery: Dolby Digital 5.1, AC-3, DTS i MPEG-4 • Wyświetlane ■ telewizorze menu w języku polskim • Wyjścia wideo: SCART, S-VIDEO, Złącza Component • Wyjścia audio: Analogowe 5,1 i SCART • System TV: PAL i NTSC • Wymiary: 430x270x55mm • Ciężar: 2,3 kg • Pobór mocy: 15 Wat • Gwarancja: 24 miesiące • Kolor: srebrny



KONKURS

GEARS OF WAR

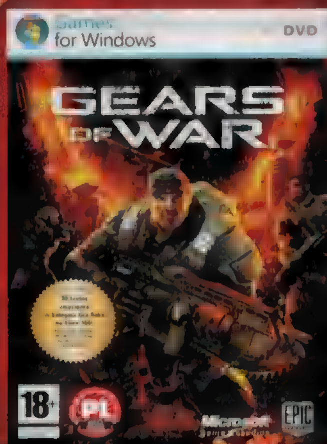
Unreal TOURNAMENT 2007

Zadanie:

Na jakim silniku są zrobione gry: GEARS OF WAR i UNREAL TOURNAMENT III?

Do wygrania:

5 sztuk GEARS OF WAR
5 sztuk UNREAL TOURNAMENT III
oraz kubeczki i koszulki z gry GEARS OF WAR!







Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CD PROJEKT

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

OFICJALNE PORADNIKI



JAK ZAMAWIAĆ: Żeby otrzymać książki należy pójść na Pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 12,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz! Przelew powinien być zaadresowany na: **Wydawnictwo CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7.** Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" lub „Black&White". Średni termin realizacji 10-18 dni. Pytania: (22) 610 21 43 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku. **Promocja obejmuje:** Baldur's Gate II • Black&White • Icewind Dale II • Neverwinter Night

OFICJALNE PORADNIKI DO GIER
PROMOCJA!!! TERAZ TYLKO 10 ZŁ!

POPRZEDNIE NUMERY
Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry!

JAK ZAMAWIAĆ
Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać kod(y) wybranego produktu np. GK0904. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki). Na trzy ostatnie numery obowiązuje cena okładkowa.

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie. Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (22) 610-21-43 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA - Oficjalny Poradnik GRATIS!
Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (6 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 34 zł. Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie.

Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: 18 1140 2004 0000 3402 3552 0111

Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja. Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.



Pełne gry (3): Kochan: Battles of Achriman Speed Thief Piłkarskie MŚ



Pełne gry (2): Mortyr Supercross Kings



Pełne gry (2): Cold Zero Ostatni Sprawiedliwy Snow Wave



Pełne gry (2): Nina Trylogia Pacific Warriors



Pełne gry (2): Starmageddon 2 Rzeźnik



Pełne gry (3): Pluton Tin Toy Adventures Alien Infestation



Pełne gry (3): Smash Up Derby Worlds Of Billy 2 ATV Mudracer



Pełne gry (3): Wings Of Honour Elite Hell Squad Taxi Racer N.Y.



Pełne gry (3): Frnak Herbert's Dune Skools Out Battlefleet Commander



Pełne gry (3): WWI Battlefields Kurczę Pieczone 2 World War III: FAT



Pełne gry (3): Gore: Ultimate Soldier Magic Solitaries The Dark Legions



Pełne gry (3): GT Racers Tennins Elbow 2004 Mini Golf 2003



Pełne gry (2): Manhattan Chase Rosck Story Mini Gry



Pełne gry (2): Formula Challenge Pizza Dude Mini Gry



Pełne gry (2): Rig Racer 2 Super Driver Mini Gry i Solucja Dreamfall



Pełne gry (2): SuperTaxi Driver 2006 Airborne Hero Mini Gry



Pełne gry (3): Death Strike: Gwot Menedżer Piłkarski Turbo Mahjongg Mini gry



Pełne gry (2): Car Jacker Hotwired And Gone Sky Aces Mini Gry Dodatek Demo



Pełne gry (2): Ardennes Ofensive Tank Battalion Mini Gry



Pełne gry (2): Operation Sandstorm Taxi Madness London Mini Gry



Pełne gry (2): Cloven Crania Meadow Mini Desktop Racing Mini Gry

3 PEŁNE GRY

PLUS!
4 MINI GRY

PEŁNA GRA
RACING HORSE TYCOON POLSKA WERSJA

PEŁNA GRA
SAM&MAX: ABE LINCOLN MUST DIE

PEŁNA GRA
TRAILER PARK TYCOON POLSKA WERSJA



COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

COMPACT disc DIGITAL DATA